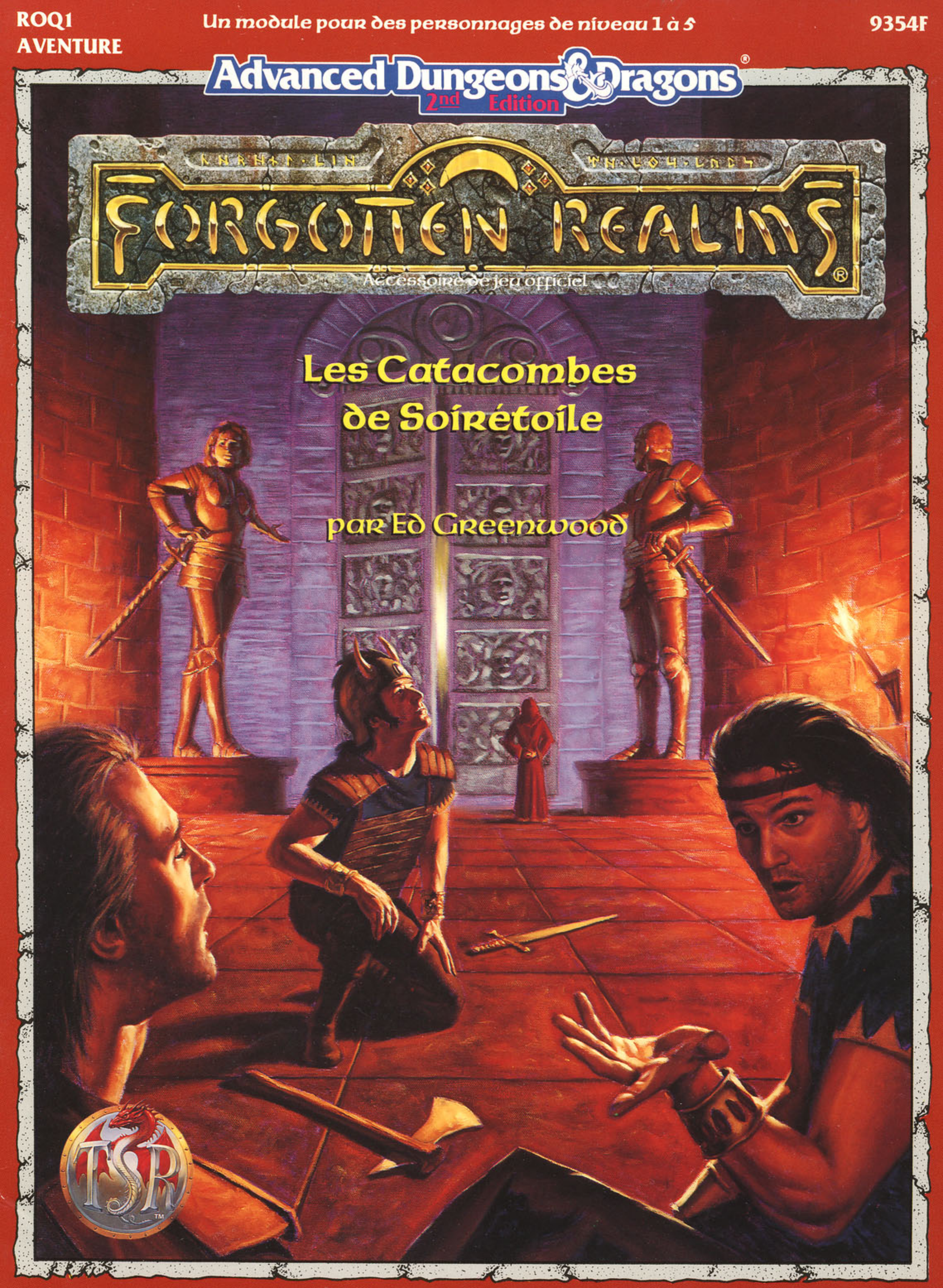


ROQ1
AVENTURE
Un module pour des personnages de niveau 1 à 5
9354F
Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition
FORGOTTEN REALMS®
Accessoire de jeu officiel
Les Catacombes de Soirétoile
par Ed Greenwood
TSR™

La Chopine Solitaire (Auberge)

Un carré = 3 mètres

Rez-de-chaussée

1. Porche de devant, avec un toit en surplomb ; on ne montre pas les piliers.
2. Salle-à-manger/taverne, avec des tables, des alcôves (sur le mur est et dans les coins sud), des piliers et une cheminée (au sud du **n° 3**).
3. Bar, derrière lequel on trouve généralement Dunman.
4. Large escalier qui mène au premier étage.
5. Salle privée pour dîners ou réunions, à louer.
6. Vestiaire, où les visiteurs peuvent nettoyer et ranger leurs gros vêtements.
7. Salon et salle-à-manger des domestiques.
8. Bureau et chambre forte de Dunman ; la lourde porte est fermée à double tour.
9. Arrière-cuisine ; le lieu d'entreposage de la nourriture et des couverts.
10. Cuisine ; notez la cheminée à deux faces partagée avec la pièce **11**.
11. Salon et la salle à manger des "V.I.P."
12. Arrière-salle ; le lieu d'entreposage des liqueurs et des objets particuliers. L'escalier de l'extrémité sud mène dans les caves (non dessinées).
13. Toilettes des hommes.
14. Toilettes des femmes.

Premier étage

15. Large escalier qui vient du rez-de-chaussée.
16. Escalier qui mène au 2ème étage.
17. Placards de rangement ouverts au public pour le linge, les pots-de-chambre, les seaux d'eau, les bougies, les lampes, etc.
18. Chambres d'hôtes. Elles possèdent toutes un lit, un coffre de rangement, un buffet avec une chaise et un broc de toilette, une bassine pour se laver, une penderie, une lampe et un pot-de-chambre.
19. Chambres de luxe. Identiques aux pièces 18 excepté qu'elles possèdent en plus une cheminée.
20. Chambres où les PJ et d'autres PNJ peuvent loger.

Deuxième étage

Il n'est pas dessiné. La disposition est identique à celle du 1er étage, sauf que le placard de rangement du milieu possède une trappe au plafond permettant d'accéder au toit.

Les écuries

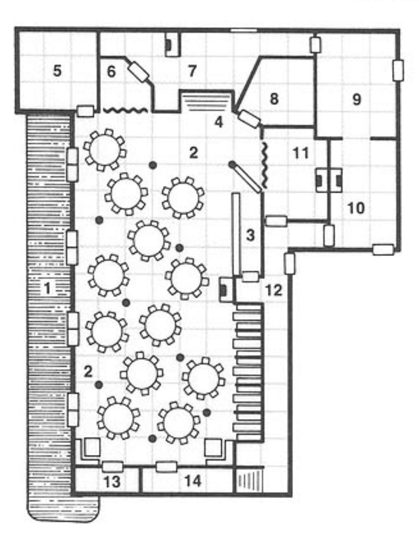
L'auberge n'en possède pas, mais elle loue des stalles dans l'écurie qui se trouve de l'autre côté de la rue, à l'ouest, pour rendre service aux hôtes.

Les caves

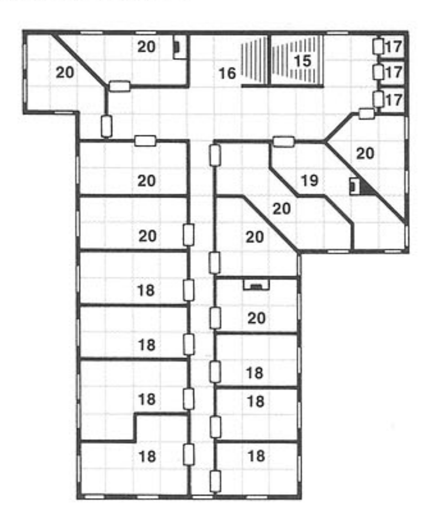
Elles sont vieilles, humides (le fleuve est proche), et tapissées de pierres. Elles sont remplies de tonneaux de vin et de bière, certains étant plus grands qu'un homme. Des bacs en bois remplis de pommes de terre et d'oignons sont suspendus aux chevrons (afin qu'en cas d'innondation, ils soient maintenus à la surface par l'eau elle-même). Le MD est libre d'ajouter des choses intéressantes, mais autant que Dunman le sache, la cave contient juste cette nourriture, de vieux meubles cassés et d'autres choses de ce genre, un endroit pour faire la lessive et des poubelles (il sort les ordures une fois par semaine et les enterre dans la gorge près du **n° 32** sur la carte du village).

La cave contient également plusieurs vieilles armoires détruites à l'intérieur desquelles Dunman garde l'équipement d'aventuriers qui ne revinrent jamais : de vieilles épées, des dagues, des rouleaux de corde, des couvertures, des sacoches de selle et même des tentes, des bottes, des ceintures, des boucliers, des heaumes et une armure. Les PJ peuvent les obtenir pour un bon prix (quoique Dunman ne révélera pas l'endroit où il les cache).

N



Rez-de-chaussée



Premier Etage

La Tour de Tessaril

Un carré = 3 mètres

Rez-de-chaussée

1. Porche
2. Hall d'entrée
3. Salle-à-manger
4. Cuisine
5. Garde-manger
6. Escalier principal (vers le 1er étage)
7. Escalier qui descend à la cave (laquelle n'est pas dessinée)
8. Salle de bain
9. Vestiaire
10. Salle d'audience
11. Echelle (menant au placard du 1er étage)

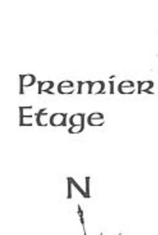
Premier étage

12. Escalier principal (venant du rez-de-chaussée)
13. Echelle (de la pièce **11**)
14. Palier supérieur (endroit où s'asseoir, galerie de sculptures)
15. Chambre de Tzin Tzummer
16. Chambre d'hôte
17. Chambre d'hôte (deux Dragons Pourpres dorment ici lorsqu'aucun visiteur ne reste dans la maison)
18. Chambre d'hôte (la chambre d'Azoun)
19. Placards à linge
20. Tonnelle (endroit où s'asseoir avec des plantes ; deux Dragons Pourpres dorment ici lorsque il y a des visiteurs)
21. Escalier du dessus (vers le 2ème étage)

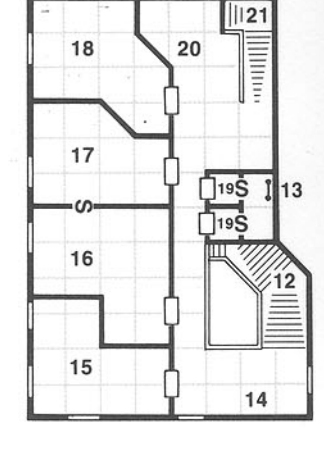
Deuxième étage

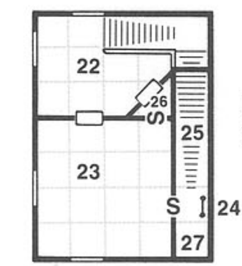
22. Ultime palier (deux Dragons Pourpres sont constamment de garde ici lorsqu'il y a des visiteurs)
23. Chambre des sorts (pour lancer des sorts)
24. Echelle venant de la pièce **13** (s'arrête ici ; une échelle factice continue vers le plafond, avec une fausse trappe au-dessus d'elle la présence d'un poids sur les barreaux du haut libère des jets de gaz soporifique)
25. Escalier menant au dôme (3ème étage)
26. Placard fermé à clé équipé d'un gong d'alarme (contient la plupart des documents cormyréens de Tessaril)
27. Placard de rangement mineur pour magie (potions, parchemins, éléments matériels)



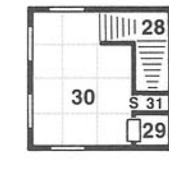








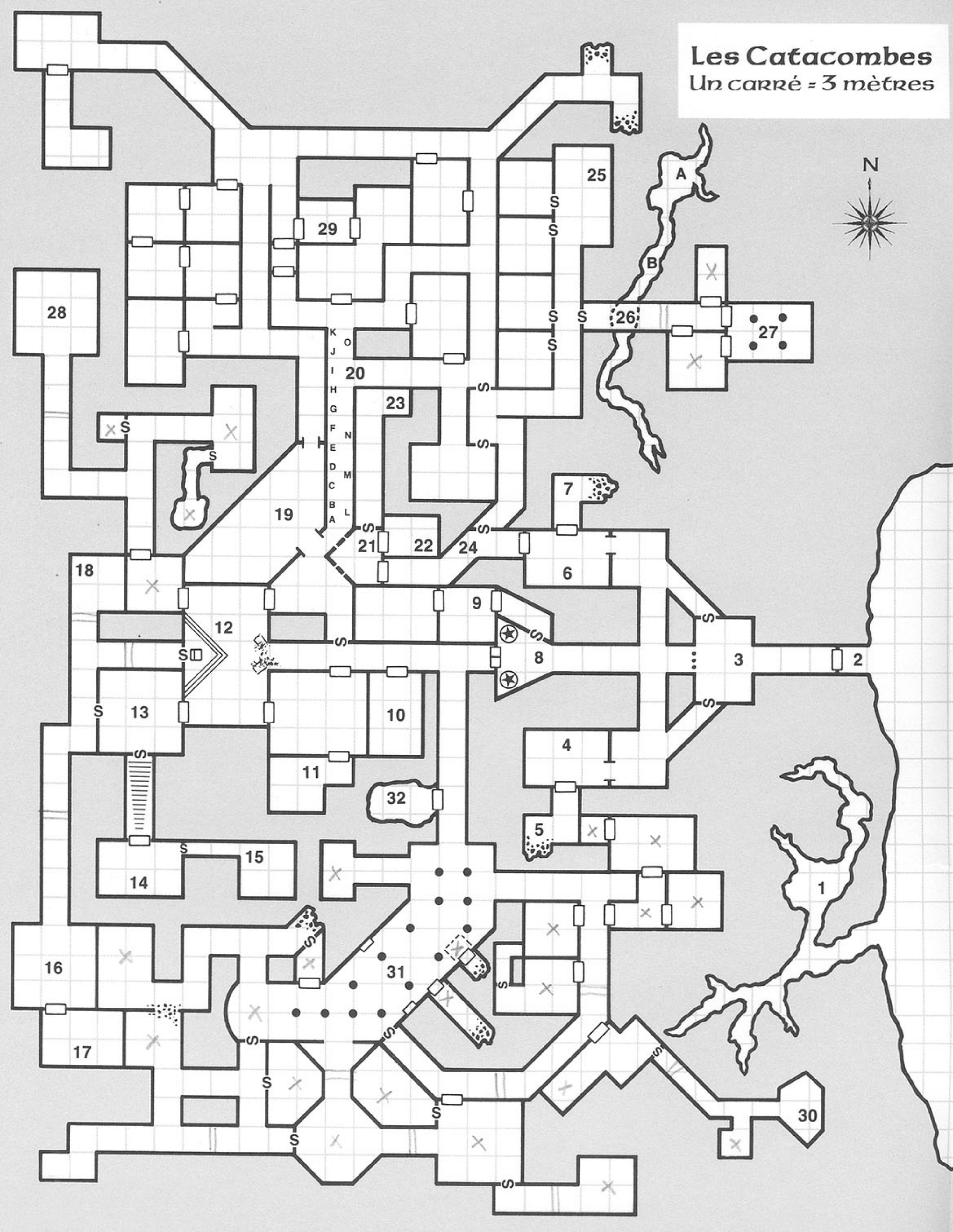
Deuxième Etage



Dôme (Quatrième Etage)

Le dôme (Troisième étage)

28. Escalier descendant vers le 2ème étage
29. Garde-robe
30. Chambre de Tessaril (contient une trappe au plafond, que l'on atteint en grimpant le long de l'une des quatre chaînes accrochées au plafond et auxquelles le lit de Tessaril est suspendu)
31. Placard de rangement pour magie (tapissé de plomb, gardé magiquement)



Les Catacombes
Un carré = 3 mètres
N
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
A
B

Tableau d'agrément du donjon
Utilisez ce tableau pour ajouter aux Catacombes des épisodes intermittents dignes d'intérêt. Particulièrement lorsque les PJ traversent des zones déjà explorées. Lancez 1D20.

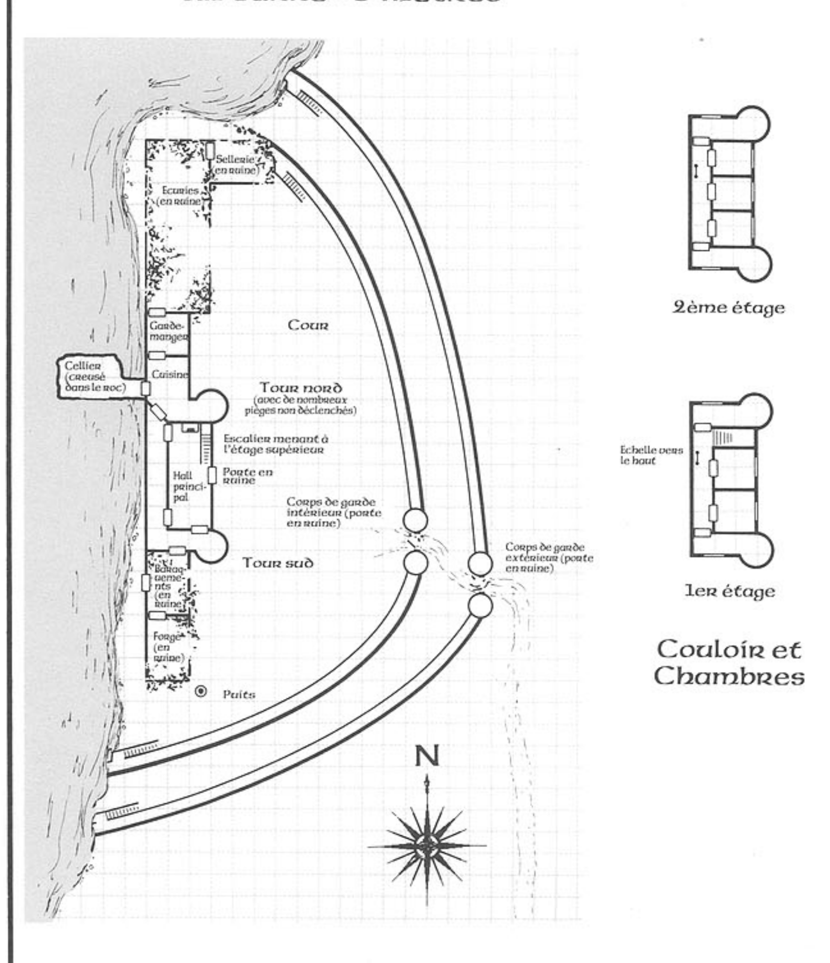
01 : Un crâne humain et quelques os éparpillés qui jonchent le sol.
02 : Une tête de flèche noire (de l'argent très terni valant 1 pa) avec quelques fragments d'une hampe en bois.
03 : Les morceaux de verre recouverts de poussières d'un flacon brisé (du type de ceux qu'on utilise pour transporter les potions), encore avec le bouchon. Son contenu renversé laisse une faible tache vert jaunâtre sur le sol, dans laquelle on peut voir une trace de pas : les contours d'un pied gauche nu d'humain.
04 : Une masse de volutes sombre et immobile. Il s'agit d'un manteau en laine fine, désormais piqué d'humidité et sans valeur.
05 : Un tas de pierres cassées et jetées en vrac. Certains morceaux ont des surfaces recourbées et sculptées. On peut grossièrement les assembler en une statue : l'image taille réelle d'un homme brandissant une épée et une lance. Il possède une longue queue de serpent en plus de ses jambes.
06 : Une dalle branlante. On peut la soulever pour découvrir une niche de rangement, qui peut contenir une baguette, des pièces, un sac de gemmes ou d'autres choses de ce genre, avec peut-être un squelette d'araignée ou un serpent momifié posé par dessus.
07 : Une grosse masse enveloppée de poussière et couverte de toiles d'araignées. Il s'agit soit de la carcasse d'une araignée de la taille d'un poing et morte depuis longtemps, les pattes recroquevillées autour, soit d'une pierre soit d'un crâne humain.
08 : Des cadavres de gobelins (1D6) rongés et en décomposition. Ils ont été dépouillés de leurs vêtements et de leurs objets de valeur et sont affalés sur le sol.
09 : Trois restes de torches brûlées jusqu'aux extrémités, en désagrégation et abandonnées depuis longtemps. Ou : Deux rondins de chêne, de 1 m 80 de long et de 2,5 centimètres d'épaisseur. On a enfoncé à coups de marteau des cerceaux de fer à leurs extrémités, avec quelques maillons de chaîne qui y sont attachés.
10 : Une chauve-souris momifiée et morte depuis longtemps.
11 : Un cadavre de mâle humain décapité, allongé sur le ventre. Il a dépéri jusqu'à avoir la peau flétrie sur les os. Ses vêtements se sont décomposés, libérant 2 pc, 3 pa et 1 po. Il reste une épée courte extrêmement rouillée (1D6 de dégâts, 1 chance sur 6 de se briser chaque round d'utilisation en combat) et une cape noire en train de se désagréger portant une épingle d'argent neuve et brillante (une broche bouclier). Changez la position du cadavre chaque fois que vous l'utilisez.
12 : De l'eau suintant d'un mur pour former une flaque. L'eau est potable.
13 : Le corps d'un gobelin en armure de cuir reposant face contre terre, à moitié écrasé sous un massif bloc de pierre tombé du plafond. Il faut déplacer le bloc pour obtenir le trésor du cadavre : un bouclier écrasé, une dague de fer brisée et une bourse contenant 2 pc.
14 : Trois coffres ouverts et éraflés ; ils peuvent contenir de tout, ou rien, au gré du MD.
15 : Il y a un fond musical qui alerte les PJ de la présence de six instruments en train de flotter en l'air : une flûte, un chalumeau, une lyre, une harpe, un tambourin et un cromorne. Les instruments brillent avec un éclat tremblottant et inquiétant et flottent dans l'air, jouant par eux-mêmes. Ils jouent sans cesse le même petit air (le MD devra choisir quelque chose qu'il pourra siffler ou fredonner).

S'ils sont touchés par une créature vivante quelconque, les instruments cessent de jouer, la lueur se dissipe et ils se posent lentement sur le sol. Ils ont été enchantés par un sort d'instrument hanté (*ROA) et ne sont pas magiques.

On peut utiliser cet épisode plusieurs fois (mais au fait, qui est en train d'errer dans ce donjon en lançant des sorts d'instrument hanté ?), mais lorsqu'il est devenu familier, remplacer le résultat du jet de dé par un sort de lumière continuelle, des champignons luisants ou un autre rayonnement.
16 : Une trappe. Une section de 3 x 3 m du sol en pierre se dérobe comme un battant, provoquant une chute de 10 mètres (3D6 de dégâts). Elle se remet ensuite en place, enfermant toute créature tombée dans le piège. Pour libérer les victimes, il faut que l'on déclenche le piège du dessus et que l'on coince un bouclier ou quelque chose de similaire à l'intérieur pour le maintenir ouvert ou il faut détruire la section du sol. Sur un mur de la fosse, quelqu'un a utilisé du charbon de bois pour griffonner en elfique : "Attention au Cornu !" Au choix du MD, la fosse pourrait renfermer un monstre piégé et affamé.
17 : Un flacon poussiéreux hermétiquement clos. Il contient un parfum musqué et épicé.
18 : Une tasse cabossée en fer rouillé.
19 : Une solide chaise en bois renversée sur le côté et à laquelle il manque un pied. Son dessous est fait d'une unique planche de chêne ; si on la décolle du rembourrage, on découvrira 50 po collées à la planche avec de la poix. Ou: une table de pierre au choix du MD, il pourrait y avoir qelque chose d'imperceptible dessous, tel un marteau de guerre +1 constamment invisible, (sauf lorsqu'il frappe).
20 : Quelqu'un ou quelque chose a creusé ici, dans le mur, un trou grossier, profond d'environ une longueur de bras. Des gravats (5D4 pierres allant de la taille d'un ongle à la taille d'un poing) se trouvent sur le sol, sous le trou.



Le reste du temple est laissé à la discrétion du MD pour tout développement nécessaire à la campagne.





Le Village de Soirétoile

0 500 1.000
mètres

1. L'auberge de la Chopine Solitaire (*voir le plan ci-joint*) ; Dunman Kiriag (G5, NB), propriétaire
2. Maison communale de Soirétoile (salle de réunion, baraquements des gardes, prison)
3. Ecuries (chevaux achetés, vendus, loués) ; Ladian Ruldo, propriétaire (voir également #30). Dunman Kiriag de la Chopine Solitaire loue des stalles dans cette écurie pour ses clients.
4. Place du marché
5. Boutique de vêtements de luxe d'Ashnaïrn
6. Ebbard Chantheau, boucher
7. La Vieille Botte (fabricant de chariot et magasin d'harnachement) ; Arbold Téthyr, propriétaire
8. Résidence d'Auldo Morim (employé municipal et intendant) et baraquements pour le détachement local des Dragons Pourpres (9 hommes)
9. Résidence de Sa Seigneurie Tessaril Nivôse (G10, CB, une ex-mage qui possède un *collier de projectiles* et une *baguette de projectiles magiques*)
10. Boutique et demeure (à l'étage) de Vilnar Orsborg, barbier/parfumeur/tatoueur)
11. La Maison de l'Aube, temple de Lathandre ; patriarche Charisbonde "le Fidèle" (Pr11,NB)
12. Greniers à blé du temple
13. Champs du temple (blé et légumes cultivés par et pour le clergé)
14. Colonne de pierre (entrée à la base vers la caverne de la vieille tombe)
15. Etang de la Main Rouge
16. Moulin de Deltar ; Deltar Tummarlin, propriétaire
17. Haut pâturage (communeaux)
18. La Main de Fer (forge) ; maître-armurier Dhurthal Manfebure
19. L'auberge de La Licorne Dorée ; Selda Imyara, propriétaire
20. Boutique de Baskar Lando ; sage, imprimeur et fabricant de parchemins et d'encres
21. Mère Téthos ; remontants, herbes, médecines douces (docteur et sage-femme, mais pas clerc)
22. La Lanterne Basse (taverne, salle de danse, théâtre) ; Maéa "Yeux de Fer" Dulgussir, propriétaire
23. Quincaillierie Téthyr (chaînes, cordes, huile, bougies, etc.) ; appartenant à Arbol Téthyr et tenu par ses trois grosses filles
24. Cour de Téthyr (chambres à louer); appartenant à Arbold Téthyr et tenu par sa femme et huit jeunes filles qui habitent l'endroit
25. Magasin et maison de Uldar le Potier
26. La Branche d'Argent (bijoux, soies fines, verrerie, art, etc.)
27. Boutique du charpentier et chambres à louer appartenant à et tenus par Roarel Olff
28. Boulangerie de Soirétoile ; Urda Malo et ses filles, propriétaires
29. L'Auberge de la Main Tendue (actuellement une ruine calcinée)
30. Ecuries ; propriétaire Ladian Ruldo (voir n° 3)
31. Pommeraie et ferme appartenant à Taburg Shen
32. Vieille ferme des Thaddath (une grange en ruine et une tour habitable en pierre utilisée comme décharge municipale)
33. Cabane de la vieille Meg
34. Chemin conduisant aux Catacombes



Accessoire de jeu officiel

Les Catacombes de Soirétoile

par Ed Greenwood

Bienvenue dans le pittoresque village de Soirétoile, niché au pied des Rocterres, où la rivière l'Etoilée suit sa route sinueuse à travers une gorge puis serpente dans la Forêt Royale.

C'est ici que les Chevaliers de Myth Drannor commencèrent leurs célèbres aventures. Ici que les Dames de la Lame Effrontée, la Compagnie de l'Epée Chantante, la Bande du Bouclier d'Acier et de nombreux autres vinrent, serrant des chartes d'aventure du Roi Azoun, dont l'encre était à peine sèche sur le parchemin. Certains tombèrent, certains connurent la gloire, mais ils débutèrent tous ici : dans les Catacombes.

Malgré de nombreuses expéditions, les Catacombes n'ont pas livrés tous leurs secrets ni tous leurs trésors. De nombreux dangers menacent, toujours aussi mortels, dans les sombres chambres qui s'y trouvent, et attendent de nouvelles compagnies d'aventuriers curieux.

Est-ce votre tour de défier les Catacombes ? Beaucoup y viennent, mais peu survivent pour revoir la beauté de Soirétoile.

Alors bienvenue. Entrez et trouvez dans ces pages :

- Un donjon d'introduction d'un niveau présentant un véritable défi.
- Un contexte détaillé de la région incluant d'importantes personnalités locales, de la couleur locale et des grandes lignes pour le jeu.
- Des suggestions d'intrigues et d'aventures pour vos campagnes.
- De nouveaux sorts.
- De nouveaux objets magiques.
- De nouveaux monstres.

Une campagne splendide peut commencer ici. Les aventuriers déjà lancés dans une campagne peuvent faire une halte pour une visite mémorable. Ceux qui recherchent un bastion souterrain peuvent même trouver une demeure dans les Catacombes de Soirétoile.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.

TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom







Aventure de jeu officielle

LES CATACOMBES DE SOIRÉTOILE

Module d'introduction pour des personnages de niveaux 1 à 5

Tables des matières

Crédits

Conception : Ed Greenwood
Correction : Anne Brown
Illustration de couverture : Erik Olson
Illustrations intérieures : Valerie Valusek
Cartography : Diesel
Typography : Tracey Zamagne
Production : Angela Wilde
Traduction : Christophe Célerier
Correction/Révision : Luc Masset / Hexagonal

Dédicace : Aux Chevaliers de Myth Drannor, pour lesquels cette première quête marqua le commencement de la gloire : Andrew, Anita, Ian, Jim, Jenny, John et Victor. Il manque beaucoup de choses ici, pas seulement des pièces, des passages et des monstres qui ne pourraient tenir, mais aussi l'immense joie et la camaraderie que vous avez amené à cette exploration. Sachez que dans mes souvenirs tout cela brûle encore d'une vive flamme.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ISBN 1 873799 23 3



Introduction

Tout grand aventurier débute quelque part : souvent dans un endroit petit et en apparence paisible. Pour tirer son épée dans un tel décor, il faut toujours se rappeler que cela n'est pas moins héroïque que d'assiéger de grandes cités ou de manier un arsenal de magie pour aller combattre un dragon.
Astergullph Daeryn, Sage de Dhedluk
Premier Journal d'Aster

Ce module présente la beauté pastorale de Soirétoile, un village fermier de la frontière nord du royaume de Cormyr, dans le cadre de la campagne des FORGOTTEN REALMS®. C'est un endroit agréable vert et fertile, qui cache des dangers qui ont testé de nombreux héros venant juste de débuter leurs carrières d'aventuriers, y compris les désormais célèbres Chevaliers de Myth Drannor.

De nombreux joueurs canadiens ont abordé les Royaumes par Soirétoile ; depuis 1979 le village a servi de cadre d'introduction habituel personnel pour des mini-campagnes (des présentations d'AD&D® proposées par des bibliothèques publiques locales) situées dans les Royaumes. En tant que rampe de lancement éprouvée pour des campagnes d'AD&D® à long terme, il peut rendre service aux MD qui commencent juste à jouer dans les Royaumes ainsi qu'aux joueurs de campagne déjà établies. Il fournit un décor détaillé que l'on peut ajuster afin de présenter un défi aux personnages puissants, ou on peut l'utiliser pour donner une certaine expérience du combat aux personnages de bas niveau (particulièrement ceux qui rejoignent un groupe de niveau moyen).

Les MD qui utilisent ce module dans d'autres mondes de campagnes auront besoin de changer un peu de l'histoire et de la politique pour se conformer au cadre choisi. La crédibilité et le succès de Soirétoile dépendent du fait qu'il existe au bord d'un territoire "civilisé", dans une région boisée et tempérée, avec des regroupements agricoles humains et des routes marchandes par voie de terre à proximité.

Pour gagner de la place, ce livre utilise des abréviations développées pour le supplément de jeu *l'Aventure dans les Royaumes Oubliés*. Par exemple, *M(I)4* signifie un magicien (illusionniste) du 4ème niveau et *NM* signifie l'alignement neutre mauvais.

Un mage non spécialiste est représenté par un *M*. Un prêtre est représenté par un *P*. Un changement dans le niveau d'un personnage par rapport à du matériel publié précédement est indiqué sous la forme *X(maintenant)Z*, où *X* indique la classe et *Z* le nouveau niveau.

La race et le sexe des personnages sont notés en lettres minuscules. Par exemple, *hm* signifie humain mâle et *def* veut dire demi-elfe femme. La lettre *g* veut dire gnome, pas gobelin.

On peut considérer que les créatures pour lesquelles on ne donne pas de score de caractéristique ont des scores moyens partout.

Tout au long de ce module, plutôt que de répéter : "pour obtenir des détails sur ce lieu, sur cette personne ou cette chose, veuillez vous reportez au RO2 : *Les Sélénae*", on utilise un astérisque et une abréviation : la référence ainsi citée donnerait **RO2*. On fait référence à la boîte de campagne originelle FORGOTTEN REALMS® sous la forme *RO0* tandis que le supplément de jeu *l'Aventure dans les Royaumes Oubliés* donne *ROA*. De la même manière *GdM* signifie *Guide du Maître* et *MdJ*, *Manuel des Joueurs*.

Voici un échantillon d'une entrée utilisant les abréviations : "Elminster (CB hm M26, S : magie, monstre, histoire et généalogie ; **RO0*)".

Vous ne trouverez aucune table de rencontre dans cette aventure ; les meilleures rencontres sont celles qui utilisent les créatures et les situations choisies de façon délibérées par le MD. Si vous le désirez vous pouvez trouver des monstres aléatoires en utilisant les tables données avec le volume 1 du *Bestiaire Monstrueux*.



Le Dragon Pourpre du Cormyr



Chapitre 1 : Soirétoile

Pour le MD : Veuillez lire cette section avec attention et revoir les plans de Soirétoile avant de commencer la partie. Ayez une image mentale de l'endroit et prévoyez des aventures d'agréments et des ajouts pour faire en sorte que votre version de Soirétoile semble vivante et réelle durant la partie.

Le pays

Le petit village beau et calme de Soirétoile se situe là où la route commerciale de Haute Corne (appelée "la Grand'Route Royale" ou "la Route") est rejointe par la route venant de Dhedluk (pour les autochtones "la Route Suzail" ou "la Piste Sud"). Soirétoile est un prospère marché pour fermiers et une halte pour les voyageurs, située à l'embouchure d'une gorge rocheuse qui voit descendre l'Etoilée depuis les Rocterres (et offre une route facile pour remonter ses hauteurs rocheuses périlleuses).

La Gorge de l'Etoilée est la seule faille importante de l'A-Pic, un escarpement anfractueux de pierre à chaux qui se dresse comme un mur le long de la route marchande de Haute Corne, depuis Tyrluk jusqu'aux abords d'Arabel. Il empêche toute expansion aisée du Cormyr vers le nord. Il y a de nombreuses pistes et passages difficiles de haut en bas de l'A-Pic, mais il n'existe aucune autre route par laquelle des hommes montés ou du bétail moins agile que des chèvres et des moutons peuvent voyager entre le Cormyr et la haute lande des Rocterres. La gorge est largement envahie d'épais fourrés de broussailles.

Le village de Soirétoile est rempli d'arbres et de jardins. Il s'élève au-dessus des fermes environnantes "comme un verger agrémenté de bâtisses" (comme le dit Elminster), dominé par l'A-Pic et la ferme prospère du temple en flèche de Lathandre à l'entrée de la gorge. Il s'agit de l'un des beaux endroits du Cormyr, connu pour ses couchers et ses levers de soleils doux et magnifiques, et ses cieux d'été calmes et étoilés.

Pour les bardes et les sages, la région est connue sous le nom de "Terres du Soir", mais pour les autochtones, cette expression est juste autant de mots guindés et fantasques, et provoque de courts instants de raillerie.

Les nombreuses régions boisées et haies (par exemple les lignes séparatrices entre les fermes, laissées en broussailles) de la contrée abritent divers gibiers : faisans, lapins et biches. Les sangliers furent chassés localement, mais on les voit rarement au sud de l'A-Pic de nos jours.

Les bois environnants sont principalement composés de chataigners, d'ormes et de chênes, avec quelques houppelombres : des arbres géants avec des feuilles duveteuses d'un vert vif aux dessous cuivrés. Leur bois fibreux est inutilisable pour la sculpture mais est recherché pour la fabrication des cordes et la cuisine, puisqu'il brûle bien avec peu de fumée. Jadis abondants, les houppelombres ont presque tous été abattus, mais la vaste forêt au sud de Soirétoile (dans laquelle on dit que des brigands, des striges et pire encore se tapissent) est réputée pour en compter beaucoup. Pour la plupart des gens de Cormyr, le bois central est "la Forêt Royale" mais pour les Vespériens (le vieux terme formel pour les natifs de Soirétoile), c'est et ce sera toujours: "le Boisselombre".

Légendes locales

Les hivers rudes sont connus sous le nom "d'hivers des loups", appelés ainsi pour les loups qui descendent dans la gorge depuis les Rocterres pour chasser au Cormyr. Tout au long de l'année, on peut entendre, la nuit, leurs hurlements lointains et obsédants. Il y a longtemps, quand les hommes étaient moins nombreux et que le règne des rois n'avait pas tant d'emprise ni une telle portée, de nombreux mages habitaient près de Soirétoile, dans ses bois ou dans de petites tours ou cavernes maintenant en ruine, à la frontière des Rocterres. Les sorts et la magie de ces magiciens sont encore recherchés par de nombreux aventuriers plein d'espoir, et il arrive chaque été au moins un groupe d'aventuriers qui vient tenter sa chance pour glaner des trésors dans les légendaires "Catacombes". Il arrive de façon notable moins de vigoureux gaillards pour explorer les Catacombes en hiver.

En chemin vers le sommet de la face ouest de la gorge de Soirétoile se trouve l'entrée des Catacombes. Les Catacombes sont en fait une forteresse souterraine bâtie il y a longtemps par



des nains pour le bandit humain Sire Rivior, mais ils sont devenus depuis une demeure pour kobolds et bien pire. Rivior mourut il y a de cela deux cent hivers quand Enchara la Reine-Guerrière du tout jeune Royaume d'Esparin (absorbé depuis par le Cormyr), sachant que la bande de Rivior était à court de nourriture, les attira dehors dans les neiges hivernales avec une fausse caravane de nourriture et tua les bandits jusqu'au dernier.

Le fort déserté devint bientôt la demeure de monstres (attirés à l'intérieur pour décourager les intrus, selon certains, par des mages mauvais qui avaient élu domicile dans les Catacombes), et fut souvent visité par des aventuriers. Les restes morts-vivants de quelques-unes de ces âmes intrépides donnèrent à l'ancien fort des bandits sont nom actuel.

L'un des récits les plus célèbres des Catacombes est la bataille titanesque entre les jeunes et inexpérimentés Chevaliers de Myth Drannor (l'exploration des Catacombes fut leur première razzia) et le mage mauvais Murmure. Un autre récit est la rencontre explosive devant les Catacombes entre la Compagnie de la Licorne et un cercle de neuf mages en robes noires, en train de léviter et de jeter des *boules de feu*.

Malgré les patrouilles continuelles, les Catacombes restent la demeure de nombreuses bêtes dangereuses. Les gens murmurent que les cruels magiciens du Zhentarim demeurent là-bas, et que c'est leur magie qui leurre ou attire (et soigne et entraîne) les monstres. Il y a également des problèmes locaux continus avec les trolls, particulièrement à l'est, dans les grottes connues comme "les Cavernes des Griffes".

Plus haut dans la gorge à partir des Catacombes se trouve un fort désormais en ruine qui fut la première demeure de Rivior. La plupart des visiteurs manquent complètement les vraies Catacombes, prenant ces ruines pour elles. C'était également ce que Rivior voulait qu'ils pensent. Après avoir abandonné ce château froid et plein de courants d'air, il a fait inclure par des maçons nains de nombreux pièges vicieux dans ses pièces et ses passages ; la plupart attendent encore les imprudents. Les autochtones l'appellent "le Fort Qui Tue" et les os exposés aux vents de nombreux chasseurs de trésors à la recherche de fortune, pris dans ces pièges, attestent de façon sinistre du bien-fondé de cette appellation.

Le commerce vespérien

Soirétoile est enraciné dans une tradition agricole. Les terres autour du village sont toutes des vergers et des champs cultivés et les actions des Vespériens sont déterminées par les exigences du temps, des saisons et des récoltes. Ils produisent de la laine, du vin, du lait, du fromage, des œufs, de la volaille, du mouton, des carottes, des haricots, des panais et du parchemin.

Les vergers de Soirétoile sont limités aux pommiers.(rambour et api) ; les hivers sont trop froids pour être supportés par d'autres arbres fruitiers). Les produits vespériens sont les produits de base des régimes cormyréens, depuis les banquets nobles les plus fantasques jusqu'aux repas pain, fromage et bière du fermier.

Les fermiers vespériens font pousser des cultures vivrières pour le commerce, gardent du bétail laitier et élèvent le "sharrada" à la longue fourrure et aux longues cornes (de petits et robustes bovins qui peuvent survivre à des hivers plus rigoureux que les hommes). Les Vespériens montent des poneys et des mules, mais peu sont élevés dans la région. Les meilleures fermes à chevaux du Cormyr se trouvent à l'ouest, autour d'Espar. Les Vespériens gardent également des moutons dans les "hauts pâturages" communeaux et entourés d'un mur de pierres, au bord des Rocterrres.

Les Vespériens se rassemblent tous les six jours pour un marché, amenant des produits que les caravanes de passage s'arrachent souvent.

Le village est la halte favorite des caravanes par voie de terre, la plupart desquelles sont dirigées par des hommes qui sont de bons amis de Dunman Kiriag, qui tient l'une des meilleures auberges que l'on puisse trouver. De nombreux soirs doux d'été, on peut voir des douzaines de maîtres de caravane en train de pêcher depuis le pont de l'Etoilée et fumer une pipe ou deux. Leurs hommes se baignent habituellement dans l'une des criques où l'on peut nager pour chasser la poussière et la sueur de la route, se mettent sur leur trente et un et partent discrètement à la Lanterne Basse pour quelques plaisirs nocturnes.



La vie sociale à Soirétoile

Soirétoile est un lieu favori du roi Azoun, lequel aime à venir ici pour se relaxer. Il arrive habituellement enveloppé dans un déguisement magique fournit par Vangerdahast (qui l'accompagne), et profite d'une ballade, d'une chope ou deux à la Chopine Solitaire et d'une soirée de danse à la Lanterne Basse. Plus d'une fois, il a enlevé son déguisement là-bas, généralement en y trouvant Tessaril en train de danser.

Les autochtones considèrent Azoun comme l'un des leurs et le traitent avec respect et affection. Des agents du Zhentarim armés de lames empoisonnés sont venus un jour à la Lanterne, pour Azoun, et furent attaqués à main nue par tous ceux qui étaient présents dans la place, et qui se ruèrent pour former un bouclier humain tout autour du roi, jusqu'à ce que les Dragons Pourpres (alertés par des jeunes encore debout malgré l'heure tardive) arrivent avec Tessaril pour mettre en déroute les assassins.

Quelques nobles Cormyriens partagent le goût du roi pour les plaisirs simples de Soirétoile, mais beaucoup viennent ici pour apprécier dans le calme sa beauté, tandis qu'ils guérissent de blessures de guerre ou d'une maladie.

Les visiteurs habitués aux heures tardives et aux nuits blanches pratiquées dans de nombreuses cités sont souvent déçus de trouver qu'à part les auberges, la Lanterne Basse et le temple, Soirétoile ferme entièrement ses portes tôt dans la nuit. Ici les fermiers mangent beaucoup et vont se coucher tôt, afin de se lever avec ou avant l'aube et de retourner aux champs. Nombreux sont ceux qui font la sieste lorsque le soleil est au zénith (le midi), transformant le début de l'après-midi en un autre instant tranquille du village.

Les gens

Les Vespériens sont amicaux, pacifiques et prennent les choses comme elles viennent, peu désireux de partir à l'aventure ou de vagabonder. Ils redoutent le Mal qui est censé se tapir dans les Rocterres et détestent ouvertement les membres du Zhentarim et les autres hommes violents, comme les brigands et les hors-la-loi.

Les Vespériens sont fiers du royaume auquel ils appartiennent et sont généralement satisfaits de leur existence telle qu'elle est. Ils apprécient les nouvelles que les caravanes leur amènent, mais ne se considèrent pas comme des "citoyens inférieurs" par rapport à ceux qui habitent Suzail, la Sembie ou Eauprofonde simplement parce que Soirétoile est petit. Ils apprécient un bon scandale ; les commérages sont le sport principal du village.

Les aventuriers sont la principale source de divertissement local : pas seulement en donnant aux villageois de noveaux-venus sur lesquels parier ou spéculer mais en racontant encore et encore leurs exploits, depuis la destruction de Hlauntar la liche jusqu'à la mort de Murmure du Zhentarim des mains des désormais célèbres Chevaliers de Myth Drannor. Les récits mouvementés dominent de nombreuses soirées à la Chopine, mais les Vespériens se délectent encore plus lorsque de tels faits croisent leurs propres routes : comme le fait d'avoir démasqué et tué l'espion de Murmure, Maglor l'apothicaire mauvais, qui vivait, 'savez quoi, en plein dans Soirétoile !

La couleur locale

Mise à part sa beauté pastorale (partagée par Espar et Dhedluk) Soirétoile passe inaperçu parmi les exploitations agricoles prospères des Contrées du Mitan des Royaumes ; de nombreuses vallées de l'est lui ressemblent.

Une maison vespérienne typique est construite de pierres sèches avec un toit de chaume ou d'ardoise et une cave en terre battue. L'étage, s'il existe (il y a rarement plus qu'un rez-de-chaussée), est fait de bois, recouvert de stuc contre les intempéries.

Les fermes possèdent rarement des étages. Au lieu de cela, elles sont enfouies dans la terre pour échapper aux pires vents de l'hiver. Ces espaces où vivre s'étendent sur une plus grande surface, avec des pièces creusées dans la terre, tel une garenne de lapin géant.

Une boutique vespérienne est bâtie comme une maison sauf que son rez-de-chaussée possède de grandes fenêtres avec des volets en bois et que l'étage est divisé en des pièces plus



petites à louer, qui partagent un balcon en bois (et des escaliers extérieurs, munis d'un toit pour faire face aux neiges hivernales) à l'arrière.

Soirétoile est connu pour ses petits chats ailés appelés tressym.

Sa Seigneurie Tessaril Nivôse en possède un comme familier.

Les repères

Soirétoile abrite environ 400 personnes (y compris les habitants du temple, mais pas les fermiers éloignés), et ne possède qu'un temple: la Maison de l'Aube, dédiée à Lathandre. Le patriarche Charisbonde "le Fidèle" Belon (NB hm P11) guide 28 prêtres et 170 suivants dans l'adoration du Seigneur de l'Aube.

Sa Seigneurie Tessaril permet que l'on érige des chapelles temporaires aux autres dicinités sur la place du marché pour une durée de trois jours (depuis l'aube du premier jour jusqu'au crépuscule du dernier).

Soirétoile possède également une écurie, une forge et un charon. Le village n'a que deux auberges (mis à part le temple, qui accepte des invités de la plupart des allégeances bonnes et neutres pour un tarif de 5 pa par nuit et par personne). Une troisième auberge, la Main Tendue, est une ruine calcinée, bien que l'on projette de la reconstruire.

Les logements disponibles se trouvent à l'Auberge et Taverne de la Chopine Solitaire : chaleureuse, célèbre, accueillante, et lieu de rencontre nocturne des autochtones (excellent/bon marché) ; et à l'Auberge de la Licorne Dorée, un lieu calme et douillet situé à l'écart (bon/bon marché). Si elles sont pleines, on encourage les visiteurs à camper au nord de la Grand'Route ou (contre une offrande) sur les terres du temple.

Veuillez vous référer à la carte de Soirétoile pour trouver les endroits précis. Bien que des contraintes de place empêche de détailler chaque bâtiment, les MD trouveront utiles les éclaircissements suivants pour faire de Soirétoile un cadre de jeu réaliste.

Personnages importants

Maéa "Yeux de Fer" Dulgussir (CN hf M4) possède et gère la taverne, salle de danse et théâtre de la Lanterne Basse. Elle dissimule ses talents magiques aux autochtones comme aux visiteurs.

Dunman Kiriag (NB hm G5, For 17) porte une dague +4 dans sa manche et est le propriétaire de la Chopine. C'est un homme jovial et gentil qui compte de nombreux amis au Cormyr et dans les Vaux ; il est secrètement un Ménestrel.

Maethlin, le fils de Maglor (NM hm V5, décédé) l'apothicaire, concocte secrètement des poisons. Comme son père, Maethlin est un agent du Zhentarim.

Arbold Téthyr (LN hm G2) est un maître de l'harnachement gros et avide. Il possède une boutique pour fabriquer et réparer les chariots, une maison avec des chambres à louer et une quincaillerie.

Syndair Epine (CB hf M5) est la seule mage connue de Soirétoile autre que Sa Seigneurie Tessaril. C'est une tisserande et une couturière qui utilise sa magie pour divertir et superviser les magiciens en herbe.

La Maison de l'Aube

Un grande part de la prospérité et de la paix de Soirétoile est due au travail calme et diligent du clergé de Lathandre qui loue, qui prête des fonds aux fermiers dans le besoin et aux citoyens entreprenants, suivant les principes du Seigneur de l'Aube.

Les PJ peuvent se faire embaucher au temple comme "muscles" pour garder les objets de valeur ou d'importants visiteurs, ou pour attaquer brigands, monstres et membres du Zhentarim. Le temple est toujours prêt à soigner ou ramener à la vie ceux qui peuvent payer. Les acolytes en robe rousse appellent toujours Myrkyr (NB hm P8) vêtu d'une robe rosée pour traiter avec les aventuriers. Si une situation devient difficile, Myrkyr fait appel à Jelde Asturien (NB hm P(maintenant)9 de Lathandre, le sénéchal du temple), un Chevalier de Myth Drannor à la retraite, prudent et sacarstique,



qu'on ne trouve jamais sans un *anneau des sorts* connu pour contenir trois sorts de *rappel à la vie* et deux sorts de *colonnes de feu*. Jelde a débuté sa carrière d'aventurier dans les Catacombes et les connaît bien. Tous les récits que les PJ racontent sur leurs exploits arriveront à ses oreilles ; la véracité de ces récits sera rendue manifeste par sa réaction.

Sa Seigneurie Tessaril Nivôse

Soirétoile est calmement et attentivement dirigé par Sa Seigneurie Tessaril Nivôse. Sous son ancien déguisement d'homme, "Tessar le Mage", elle a obtenu une célébrité locale en tant qu'aventurière. Elle est perspicace, attentive et absolument loyale au Roi Azoun. Avant le mariage de ce dernier, lui et Tessaril étaient assez intimes, quoique maintenant leur relation soit platonique et heureuse.

En tant qu'un des seigneurs locaux d'Azoun, Tessaril est une hf G10 (personnage a classes jumelées : elle a d'abord été une M12). Elle porte à tout instant une *amulette d'immunité à la détection* et un *anneau de régénération*, elle transporte une *baguette de projectiles magiques*, deux *bandes de Bilarro* et une *épée longue +2*. Elle possède également une *étoile de mage*, plusieurs *anneaux lanternes* (tous deux détaillés dans ce module), un *collier de projectiles* et au moins huit *potions de grand soin*.

Tessaril mesure 1 m 80, a des cheveux blond cendré et une silhouette svelte. Elle a une démarche fluide, agile et silencieuse, et préfère porter de simples robes sombres ou une veste de cuir et des braies de cavalier. Elle possède une cotte de mailles et un grand bouclier métallique de Dragon Pourpre orné de l'étoile d'argent symbole de sa seigneurie.

Elle possède une CA de 7 (1 avec une cotte de mailles et un bouclier) ; VD 12 ; pv 114 ; TAC0 16; #AT 3/2 ; Dg selon les sorts (4, 4, 4, 4, 4, 1) ou selon l'arme (l'épée longue à 1d8 + 2, et trois dagues à 1d4 chacune) ; F 17, D 17, C 12, I 18, S 14, Ch 16 ; Ml 17 ; Al CB.

Tessaril mémorise habituellement les sorts suivants : *lumières dansantes, détection de la magie, discours du songe**, *projectile magique* ; *incinérateur d'Aganazar*•, *ESP, poing volant*•, *invisibilité* ; *clairaudience, vol, immobilisation des personnes, éclair* ; *charme-monstre, création mineure, communication avec les morts**, *œil de magicien* ; *évitement, immobilisation des monstres, garde-fer*•, *linceul enflammé*• ; *répulsion*.

Tessaril a également accès à beaucoup plus de sorts. Lorsqu'elle s'attend à avoir des ennuis, il se peut qu'elle mémorise *patte d'araignée* ; *rayon d'Ondovir, vocaliser*• ; *protection contre les projectiles non-magiques, entrave contre les morts-vivants*• ; *griffe de Caligarde*•, *maîtrise des projectiles*• ; *immobilisation des monstres, création majeure, arc lunaire de Presper*•, *télékinésie, téléportation, mur de force* ; *coquille anti-magique, chaîne d'éclairs, reconstruction*•. Les sorts marqués d'un astérisque sont détaillés dans ce module. Les sorts marqués d'un point viennent de *ROA.

Tessaril possède un familier : un "tressym" ou chat ailé (détaillé dans ce module), et on la voit rarement sans cet animal posé sur son épaule ou en train de ronronner à ses pieds. Il insiste pour goûter tout ce que Sa Seigneurie boit et mange, et l'a sauvée de l'empoisonnement au moins six fois.

Tessaril a un doux-parler, elle fait vite à trouver matière à s'amuser dans la vie et prend les choses comme elles viennent. Lorsqu'elle se met en colère, elle a tendance à faire pâlir son visage et à être silencieuse. Elle a abandonné sa carrière d'aventurière pour servir l'homme et le village qu'elle aimait, et mit de côté toute idée de devenir une magicienne puissante, mais elle aime encore obtenir de nouveaux sorts et utiliser ceux qu'elle connait pour préserver la paix et débusquer les intrigues maléfiques.

Tessaril aime son travail ; elle est fière de la paix et de la beauté de Soirétoile, ainsi que de l'amitié qui la lie à Dunman et aux autres autochtones. Les gens l'aiment et elle le sait. Lorsqu'elle n'utilise pas ses sorts ou son intelligence pour garder un œil sur le village, Tessaril aime utiliser ses sorts pour aider ou divertir les enfants. Elle apprécie aussi le fait de danser le soir avec les hommes du village, dont beaucoup ne peuvent s'empêcher d'être amoureux d'elle (et combattront pour elle jusqu'à la mort).

Tessaril adore le serpent grillé, la venaison et le "vin de feu" ambré de l'Aglarond, mais elle est



également satisfaite avec de la chère plus ordinaire: du rôti de bœuf ou de porc, et de la bière ou du vin blanc demi-sec de Sembie.

Sa Seigneurie Winter a un point faible pour les aventuriers, qui lui rappellent avec nostalgie sa propre carrière, et elle a tendance à leur accorder le bénéfice du doute. Elle surveille de près tous ces de personnages qui entrent sur son territoire, sachant que les aventuriers peuvent être une source d'ennuis rapides et sans cesse croissants.

Tessaril possède un puissant objet magique de guérison : le *Heaume de Fer des Héros*. Il n'est pas détaillé ici ; les MD doivent inventer tous les pouvoirs qu'ils souhaitent. On peut l'utiliser sur les PJ qui sont morts ou ont été affectés par le poison, la maladie ou un limon vert, ou même pour effectuer une *résurrection*. Tessaril ne soignera ou ne guérira un groupe qu'une seule fois, voire deux ; les PJ ne peuvent retourner sans arrêt voir Tessaril à chaque fois qu'ils ont besoin d'une guérison rapide.

Tessaril demeure dans une grande maison de pierre (voir le plan ci-joint) qui possède un porche tout le long de sa façade. Cette demeure comprend plusieurs pièces douillettes pour loger d'importants visiteurs, et un dôme (sa position préférée pour observer le paysage). Tzin Tzummer vit avec elle, ainsi que quatre Dragons Pourpres: deux sont toujours de garde. L'un garde la maison et l'autre sert de garde du corps si elle le désire.

Près de la porte d'entrée de la maison se trouve une plaque à la forme d'un bouclier de bois ; elle porte le nom et le titre de Tessaril.

La loi

Tessaril fait respecter le règne d'Azoun avec l'aide de Tzin Tzummer, le héraut local (NB hm B7) ; Auldo Morim, l'employé municipal et intendant (NB hm G3) ; et le contingent local des Dragons Pourpres.

Il y a neuf soldats des Dragons Pourpres bien entraînés (G3 et G4, avec un capitaine LB G5 qui s'appelle Flaergan Hondh), six recrues en cours d'entraînement (G1) et quatre valets d'écurie (qui entretiennent l'écurie et la prison, et sont des Dragons d'âge moyen à la retraite (G6), mais à qui il manque un œil ou une main, ou qui boîtent). La milice locale (qui nécessite au moins une journée pour être complètement mobilisée) compte 45 G1 bien entraînés et quatre G2, tous pauvrement armés et protégés.



Les sorts de Tessaril

Discours du songe [Nécromancie]

Sort de magicien du 1er niveau

Portée : Toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : Une créature
Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort, également connu sous le nom de *délire de Détho*, fait parler une créature. Il faut que la créature affectée soit endormie, ivre ou inconsciente (pas en train de feindre), et elle a toujours droit à un jet de sauvegarde à -2 pour en éviter l'effet.

Les victimes de ce sort bavardent de façon aléatoire dans toutes les langues qu'elles connaissent. Elles ne peuvent pas entendre les questions ni être forcées à parler de certains sujets. Les tentatives magiques pour guider le discours ont 90% de chances de briser le sort.

Une victime parle sans arrêt ; blagues, rêves, opinions, récits et faits : tout sort en même temps. Il y a 22% de chances par round (non cumulatives) qu'elle dise un nom, un mot de passe, une direction, un mot de commande d'un objet magique ou une autre citation utile. Les victimes identifient rarement de tels mots : il faut que les auditeurs fassent attention et devinent.

L'élément matériel de ce sort est une petite cloche en argent ou en laiton, que l'on fait tinter en touchant la victime (puis la cloche disparaît).

Rayon d'Ondovir [Enchantement/Charme]

Sort de magicien du 2ème niveau

Portée : 30 mètres
Eléments : V, S
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : Une créature
Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort fait bondir depuis le jeteur un rayon brillant qui va frapper une cible unique. Le rayon plane sans bouger pendant un round, puis disparaît. Il faut que le jeteur réussisse un jet d'attaque avec un TAC0 de 9 ou le rayon rate sa cible et se dissipe. La créature frappée par le rayon est étourdie dans une immobilité silencieuse pendant un round, et il faut qu'elle se protège à -3 ou subisse les effets complets.

Une victime complètement affectée passe le prochain round à refaire les actions du round précédant l'impact du rayon, même si de telles actions la mettent dans des situations impossibles. Par exemple, lancer des sorts à répétition de cette manière revient à faire des gestes creux à moins qu'une victime n'ait mémorisé un deuxième sort et ne possède les éléments de sort adéquats.

Les adversaires peuvent éviter les attaques de la victime et peuvent attaquer cette dernière aisément (les victimes de ce sort ont des pénalités de -4 au TAC0 et à la CA).

Communication avec les morts [Nécromancie]

Sort de magicien du 4ème niveau

Portée : Toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau du jeteur (10 rounds maximum)
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : Une créature
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort permet à un magicien de poser des questions à une créature décédée au rythme d'une question par round, pendant un maximum de 10 rounds. Il faut qu'une partie des restes de la créature soit touchée par le jeteur et que les questions soient posées dans une langue connue du défunt.

On obtient des réponses brèves, véridiques mais énigmatiques. L'alignement et le temps écoulé depuis la mort ne sont pas des facteurs, mais la créature a droit à un jet de sauvegarde contre les Sorts à chaque question ; si elle le réussit, la réponse est détaillée et claire mais le sort est brisé. Le sort ne fonctionnera pas de nouveau sur le même cadavre avant qu'il ne se soit écoulé une journée par réponses données.

Les éléments matériels de ce sort sont une goutte de sang du jeteur, des pieds de menthe et de persil, et une gemme noire ou rouge réduite en poudre, d'une valeur minimale de 100 po.



Chapitre 2 : La contrée

Les routes locales sont bien contrôlées par les troupes de Dragons Pourpres basées à Arabel, à Haute Corne et à Waymoute. Ces patrouilles (détaillées au Chapitre 3 : Le bras de la loi) sont nécessaires pour préserver la sûreté des Routes Royales. Les dangers de brigands et de monstres sont permanents puisque la Forêt Royale ("nettoyée" chaque année par des rôdeurs, des mages de guerre et des Dragons Pourpres engagés à cet effet) et les Rocterres sont proches.

Les Rocterres

Les Rocterres sont un plateau, rocheux et escarpé, avec de nombreuses falaises, ravins cachés et petits rûs qui sortent à la surface puis disparaissent de nouveau. Les tempêtes sont communes, mais les brumes dominent lorsque les vents des tempêtes ne les déchirent pas.

Il s'agit d'une contrée dans laquelle il est impossible à des soldats montés de combattre ou de patrouiller. Elle offre une couverture idéale pour de nombreux monstres : comme ce fut toujours le cas, même avant que le Zhentarim ne s'y installe et l'infeste de monstres. Le Zhentarim entraîne, paie ou installe ici des monstres pour mettre en péril les caravanes cormyréennes et avoir un écran contre des ingérences avec les caravanes Zhentish qui avancent au pas le long de l'Anauroch, à travers les Rocterres du nord.

Les Rocterres peuvent abriter presque n'importe quoi (excepté un puissant dragon d'alignement bon) : les MD sont libres d'utiliser n'importe lesquelles de leurs bestioles favorites. La section "Aventures et intrigues de campagne" de ce module suggère quelques aventures dans les Rocterres.

Les villageois connaissent suffisamment d'histoires abracadabrantes sur les Rocterres pour se faire écouter des PJ pendant plusieurs jours d'affilée. La plupart mettront en garde les PJ contre leurs profondeurs, leur disant d'essayer plutôt de trouver le "trésor perdu" dans les Cavernes des Griffes, juste à l'est le long de l'A-Pic : des caves sombres "qu'vous pouvez voir depuis la route d'Arabel". Le trésor est mythique, mais les autochtones adoreraient que quelqu'un massacre les trolls qui reviennent infester les cavernes année après année.

Le Zhentarim

Les magiciens mineurs du Zhentarim (lancez 1d4 + 3 pour trouver le niveau) sont souvent montés sur diverses sortes de monstres ailés et volent de nuit au-dessus des Rocterres voire même au-dessus de Soirétoile. Ils portent généralement des capuches pour dissimuler leurs traits, et manient des baguettes et lancent des sorts depuis les airs. Ils attaquent les aventuriers qui pénètrent trop avant dans les Rocterres ou ils espionnent les intrus afin d'envoyer des bandes de serviteurs orques ou gobelours pour intercepter les visiteurs indésirables.

Les MD peuvent obtenir des détails sur le Zhentarim maléfique dans le *RO0 et le *ROA. S'ils vous manque ces ouvrages, ne vous en faites pas ; inventez simplement les agents locaux de cette organisation mystérieuse et sinistre.

La Gorge de l'Etoilée

Trois caractéristiques de la Gorge de l'Etoilée présentent un intérêt particulier pour des PJ curieux : le Fort de Rivior, qu'on appelle quelques fois le "Fort Qui Tue" ; la ferme en ruine des Thaddath (qui sert maintenant de décharge municipale) ; et la Cabane de la Vieille Meg (une autre ruine envahie par les herbes).

Le Fort (que beaucoup d'étrangers confondent avec les Catacombes) est le plus célèbres de ces sites. Il se trouve à près de 8 kilomètres au nord du village, où la gorge se rétrécit en un col. Le Fort est un château en partie en ruines creusé dans le flanc ouest de la gorge. Il n'en reste pas grand chose excepté le donjon et deux corps de garde, qui ne sont guère plus que des arches à l'intérieur des courtines concentriques (reportez-vous au plan pour le dessin de cet endroit).

Les MD doivent se sentir libres d'infester le Fort de guette-verrous (détaillés à la fin de ce module), "d'étranges" morts-vivants de leur création, et d'une multitude de pièges : trappes, lances montées sur ressort, escaliers qui se dérobent, fléchettes qui sont lancées lorsque l'on ouvre des portes, portes qui s'écroulent sur ceux qui les ouvrent, etc. Les os des imprudents coincés dans des pièges déjà déclenchés sont



très nombreux. Rappelez-vous que ce n'est pas parce qu'une porte a déjà un squelette placardé dessus que cela signifie que la porte est sûre : le fait de l'ouvrir pourrait faire passer une lame à hauteur de la gorge, ou une trappe pourrait se trouver derrière.

La ferme des Thaddath a été vide depuis que la famille est morte il y a environ cinquante ans. Tout ce qui reste est une grange affaissée à moitié brûlée qui abrite quelques fois des clochards et des voyageurs (et toujours des chauves-souris), et une petite maison de pierre ronde et sans toit au pied de la falaise. Jadis un lieu de rendez-vous populaire, elle se trouve désormais au milieu de l'odorant tas de détritus et de fumier du village, et peut contenir n'importe quel trésor, ordures utiles et/ou monstres que le MD souhaite.

La Cabane de la Vieille Meg était la demeure d'une "sorcière" locale jusqu'à sa mort il y a vingt hivers. Evitée par les peureux comme un endroit "mauvais", elle brûla (peut-être dans un incendie volontaire) il y a une douzaine d'années. Il ne reste pas grand chose sinon des cendres, des poutres qui sont tombées et les dalles noircies du sol.

Un grand trésor attend les PJ qui remuent quelques unes de ces pierres : sous l'une d'elle se trouve un trou qui contient une bourse (1 pp, 3 po, 4 pa, 12 pc) et une coffret de fer rongé par la rouille. A l'intérieur de ce coffret se trouve un sac de toile qui renferme en sûreté le bien le plus précieux de la Vieille Meg : son livre de sorts (c'était une sorcière).

Le livre contient tous les sorts que le MD veut rendre accessibles aux PJ magiciens. On peut utiliser ce grimoire pour introduire des sorts uniques ou peu utilisés dans la campagne, y compris des sorts trop puissants pour que les PJ puissent les utiliser maintenant. Les agents du Zhentarim essaieront de s'emparer du livre si un PJ quelconque est assez fou pour révéler qu'il le possède.



Chapitre 3 : Le bras de la loi

Voici les pages que le MD feuillette en soupirant lorsque les personnages-joueurs se mettent dans le pétrin (c'est inévitable) vis-à-vis de la loi.

Le Cormyr est connu comme un royaume tolérant et plaisant. Ceci est dû à la vigilence et au professionalisme de sa soldatesque, à la nature raisonnable de son monarque actuel et de ses seigneurs locaux et à la nature respectueuse des lois de sa population, qui sait généralement comment se comporter et qui n'est pas tellement intéressée par le fait d'enfreindre la loi.

Un recueil complet des lois remplirait un livre douze fois plus épais que ce module. Heureusement, le Cormyr est la région des Royaumes qui ressemble le plus à l'image que se fait le joueur moyen de l'Angleterre de Robin des Bois ou de la Bretagne du Roi Arthur ; la volonté du roi (au plan local, le jugement de Sa Seigneurie Tessaril) fait force de loi.

Les crimes

Ce que la plupart des fermiers considéreraient comme un mode de vie décent est la manière dont les gens doivent se comporter. Le port et l'utilisation d'armes est permis dans le but de se protéger ; si l'on est un soldat ou que l'on appartient à la milice ; si l'on est un visiteur qui traverse des régions sauvages (par exemple, tous les marchands itinérants) ; ou si l'on est un aventurier muni d'une charte royale. Les citoyens armés ou non sont responsables des biens qu'ils endommagent et des maux qu'ils infligent à autrui.

Le meurtre, le vol, les agressions et la destruction gratuites sont des crimes importants. Le seigneur local fait autorité pour prononcer les sentences et pour ordonner aux gens la façon dont il faut se comporter (comme leur interdire d'entrer ou de s'approcher d'une région, ou leur intimer de dédommager ceux auxquels ils ont porté préjudice). Désobéir au seigneur, sauf dans de rares cas de droits spéciaux octroyés par le roi au clergé, aux nobles ou à d'autres (comme un agent suivant des ordres royaux écrits), est un crime en soi.

Les officiers de la Couronne

Si le seigneur local est absent, mort ou frappé d'incapacité, seuls les mages de guerre ou les nobles de haut rang (baron ou d'un rang supérieur) peuvent présider aux procès. Le héraut local ou les Dragons Pourpres ne peuvent régler que des disputes mineurs. Toutes les décisions prises par de tels officiels suppléants peuvent faire l'objet d'un appel auprès d'un officiel "véritable", lorsqu'il est disponible (bien qu'un officiel suppléant qui rend un mauvais jugement ne puisse être puni pour avoir pris de mauvaises décisions).

En pratique, la plupart des hérauts et des capitaines des Dragons Pourpres locaux parlent avec autorité en matière de loi, et seront soutenus par le seigneur local. Les Dragons Pourpres font autorité pour emprisonner et détenir tout citoyen sauf le roi, jusqu'au procès ou au prononcement de la sentence, ou jusqu'à ce qu'il se soit écoulé six nuits (ou avant, si une mise en liberté est acceptable ; le seigneur local peut casser dans de tels cas). La Couronne remboursera les citoyens qui perdent des biens — mais pas les opportunités de faire des affaires — par de tels emprisonnements ; mais les officiers qui emprisonnent sont exempts de châtiment.

Un client ivre dans une auberge auquel un Dragon Pourpre a demandé de quitter les lieux pourrait s'attendre à être emprisonné s'il refusait. D'autres clients aideraient l'officier contre ce même client, et pas l'inverse.

Les officiers dont on prouve la corruption ou les jugements mal rendus (et les mages de guerre itinérants utilisent souvent la magie pour vérifier discrètement) sont calmement démis de leurs fonctions ou condamnés à Suzail, jamais réprimandés en public. On sait que le roi, dans des accès de colère, a dérogé à cette règle, mais personne d'autre dans le Royaume Forestier n'oserait faire de même.

Les Mages de Guerre

Lorsqu'elle condamne des criminels, Tessaril peut faire appel aux mages de guerre. Elle ne les utilise que lorsqu'elle a besoin d'aide pour préserver la sécurité du village ou maintenir la



paix (par exemple, pour éviter une émeute ou que des villageois en colère décident de faire eux-mêmes justice). Elle peut convoquer magiquement un mage de guerre et s'occuper de sa venue au bout de 1d6 + 1 tours. D'habitude, elle convoque un hm M12, M13 ou M14, armé de sorts et ammenant un apprenti magicien de bas niveau ainsi que deux à quatre G5. Tous les membres de la troupe auront au moins une arme magique. Le mage de guerre aura au moins une baguette et un ou plusieurs anneaux, amulettes et autres objets magiques.

Deux mages de guerres masculins, Rouizel et Tammarth, répondent la plupart du temps aux appels de Tessaril. Si Azoun est dans les environs, on dit que Vangerdahast lui-même fait son apparition.

S'ils sont contactés par des moyens normaux (des messagers à cheval), les mages de guerre arriveront à la fin de la journée suivante.

Les châtiments

Les sentences impliquent généralement des amendes. Un individu qui n'est pas solvable se voit confisquer ses biens, et s'il n'a rien de valeur, on le condamne à travailler pour la Couronne (des travaux d'excavation minière ou de voirie) pour un salaire standard jusqu'à ce que la dette soit remboursée. Une autre option est le déplacement (l'exclusion forcée d'une région ; on n'utilise l'exil permanent que contre ceux qui sont coupables de trahison ou de crimes avec multiples récidives).

Si un crime est suffisamment important (crime crapuleux, incendie volontaire ou lancement de sorts dans le but délibéré de tuer ou en sachant que la mort serait probable), on peut mettre à mort un accusé. Il faut d'abord que l'on tienne un procès, et on convoque toujours des mages de guerre de Suzail afin de déterminer magiquement la culpabilité.

Le mage suggère la sentence et dispose des options supplémentaires de forcer la partie coupable à effectuer une "mission suicide" avec les militaires ; ou bien il peut utiliser la magie pour transformer le criminel en une bête de somme afin qu'elle serve la Couronne pour un certain nombre d'années.

Les sentences des PJ

Les aventuriers qui ont des ennuis avec la justice ont beaucoup plus de chance de se trouver accusés de meurtre, de dommages aux biens d'autrui, de vol ou d'avoir blessé des citoyens ou des animaux.

Il n'y a aucune peine pour meurtre si on juge que le meurtre est justifié : par exemple, la légitime défense, la défense de quelqu'un sous sa protection, etc. Les mages de guerre utilisent la magie pour déterminer la démence et la véracité des preuves.

On prélève des amendes pour le remplacement de biens perdus, volés ou irréparables. Les réparations, qui ne sont tentées que si elles peuvent rendre le bien en meilleur état qu'il n'était avant que les dégâts ne se produisent, sont payées par le coupable.

En cas de blessure la magie de soins est exécutée par les prêtres locaux, et on exige une amende pour payer les frais. Il se peut aussi que l'on requiert de la partie coupable qu'elle paie pour les journées de travail perdues, y compris pour les pertes dues à la blessure d'animaux (un fermier dont les bœufs ont été blessés serait payé à la fois pour les frais de soins des animaux et pour tout travail non effectué pendant qu'ils récupèraient). S'il y a décès, les frais de remplacement sont payés pour les animaux ou on paie 1.000 po par personne (le double pour les artisans spécialisés) à la famille du défunt.

Les patrouilles

Les patrouilles routières locales des Dragons Pourpres partent d'Arabel, de Haute Corne et de Waymoute. Les patrouilles passent généralement à tous les points toutes les quatre heures, et se composent de 12 + 1d12 soldats montés armés de lances, d'épées longues, de dagues (trois chacun) et d'arbalètes (chaque soldat possède un carquois de 21 carreaux).

Les soldats sont des G2 ou G3 (pv 14 ou 20) NB ou LB ; CA 5 (cotte de mailles ; CA 4 lorsqu'ils sont à terre et utilisent des boucliers). Ils sont menés par un capitaine de patrouille, un G4 ou G5 (pv moyens 37 ou 44) LB ; CA 2 (armure de plates de bataille) ; porte une masse de cavalier,



une dague, une baguette de paralysie et une épée longue.

Il y a 40% de chances que toutes les patrouilles comprennent un prêtre (de Heaum, Tempus, Tyr ou Tymora ; pour le niveau, lancez 1d4 + 1), 1d6 apprentis Dragons Pourpres (G1 avec 6 pv en moyenne, équipés comme les autres soldats), ou un magicien (pour le niveau lancez 1d4 + 1 ; un tel mage transporte généralement des parchemins de protection et des potions, et peut porter un *anneau des sorts* ou *de retour de sorts* ou encore brandir une *baguette de projectiles magiques*).

Les patrouilles de renforts, convoquées par une paire de cavaliers de la première patrouille lorsqu'il y a des problèmes, compteront 1d3 clercs de niveau moyen, 1d8 Dragons Pourpres supplémentaire et soit 1d4 magiciens mineurs soit un mage de guerre (6ème niveau ou plus) plus 1-2 apprentis. Ces renforts emportent toute la magie qu'ils peuvent.

La justice de Tessaril

Tessaril Nivôse est réputée pour être l'un des seigneurs locaux les plus gentils. C'est aussi l'un des plus attentifs, maintenant la paix grâce à une surveillance constante à l'aide de sorts d'*ESP*. Ellle rend la justice dans la maison communale de Soirétoile (mais on sait qu'elle l'a également fait sur la place du marché, dans la salle principale de la Chopine Solitaire, et même sur le porche de son entrée) chaque fois que c'est nécessaire. Elle demande aux gens qui ont des doléances ou des inquiétudes de parler ouvertement, et de ne laisser aucun grief sur le cœur en se retranchant dans un silence lourd de reproches

Tessaril interroge toutes les victimes de meurtre via un sort de *communicaton avec les morts* et est réputée pour avoir questionné des invités suspects à la Chopine (avec l'aide de Dunman) en utilisant des sorts de *discours du songe*. Elle peut essayer de les influencer (à avouer un crime, à quitter Soirétoile, ou à refréner leurs envies de vengeance, de vol ou de tout autre crime) avec des sorts de *suggestion*.



Chapitre 4 : Les Catacombes

Le MD doit soigneusement lire ces descriptions du donjon avant la partie ; des contraintes de place empêchent d'énumérer ce que les PJ voient avant de décrire ce qui arrive.

A moins qu'il en soit noté autrement, les pièces et les passages des Catacombes sont creusés à même le roc. Les murs, les sols et les plafonds sont lisses. Les corridors mesurent 3 mètres de large et 2 m 70 de haut. Chaque pièce et passage possède un porte-torche vide en pierre noircie par la suie, incrusté dans le mur près de chaque porte. Ce sont des cachettes idéales pour les pièces, les clefs, les gemmes et les autres petites choses. La plupart des portes sont faites de pierre lisse et ajustée, et pivotent doucement sur leurs gonds. Elles possèdent des anneaux d'ouverture et des serrures, mais ne sont pas verrouillées et n'ont pas de traverses ni de barres de sécurité.

L'approche

Le côté ouest de la Gorge de l'Etoilée est un versant érodé qui compte de nombreux affouillements de terrains, fissures et éboulements envahis par les herbes. Les arbustes recouvrent le pied de la falaise le soustrayant à la vue de tous excepté des observateurs avertis. Deux des fissures conduisent à l'intérieur de vraies cavernes (1 et 2). Celle qui se trouve la plus au nord (2) est la bonne route pour l'intérieur du donjon. Il est impossible de détecter des pistes à cause du roc nu qui se trouve devant chaque entrée.

Description du rez-de-chaussée du donjon

1. Tanière de l'ours-hibou : Ces passages sombres ont une odeur de moisi forte et rance. Leurs sols irréguliers en terre battue sont jonchés d'os fendus et rongés, de pierres branlantes et d'autres débris. Dans la crevasse au sud se tapit un ours-hibou sur ses gardes. A moins qu'on le découvre en premier, il rampera en silence jusqu'à ce que les intrus aillent au nord pour fouiller la plus grande caverne, puis il attaquera par derrière. Cet ours-hibou combat jusqu'à la mort.

Ours-hibou : CA 5 ; VD 12 ; DV 5 + 2 ; pv 38; #AT 3 ; Dg 1-6/1-6 (griffes), 2-12 (bec) ; AS étreinte sur un jet d'attaque des griffes de 18 ou plus, causant 2-8 points de dégâts par round après le round initial de dégât des griffes, jusqu'à ce qu'il meure ou que la victime soit tuée ; MI 12; AL N ; TAC0 15 ; *BM 1*.

Si les PJ fouillent dans les os et le fumier sous leurs pieds pendant au moins 3 rounds, ils trouveront un sac en grosse toile à moitié enterré, noircit de boue mais toujours utilisable, contenant 71 po.

2. Portes d'entrée : Un court passage carré aux murs grossiers (visiblement travaillé et non naturel mais inscruté de lichen et clairement non utilisé) conduit à deux portes fermées faites en chêne massif.

Ces portes sont fermées mais pas verrouillées, et s'ouvrent sur l'extérieur au moyen de deux grands anneaux de fer. Elles sont sombres à cause de leur âge, mais semblent (et sont) solides; elles irradient une légère magie. En les examinant de près, on peut trouver des runes tordues et complexes sculptées sur leurs battants. Ces runes désormais oubliées protègent de la pourriture et refléchissent toutes les attaques de feu et de désintégration vers leurs sources.

3. Première chambre : Cette chambre contient une flaque d'eau peu profonde dans le coin nord-est. Un tas d'armes et de boucliers se trouve au centre de la chambre. Un passage s'ouvre au milieu du mur ouest, conduisant vers l'ouest, mais la route est barrée par une paire de grilles faites de barreaux métalliques. Derrière celles-ci se trouve un trépied en bois et une arbalète chargée pointée vers cette pièce !

Le tas d'armes comprend deux épées longues, trois épées courtes, une épée large, une dague, un grand bouclier métallique, deux boucles de ceinture et trois têtes de flèches. Aucun de ces objets n'est magique et tous montrent des signes d'utilisation mais sont intacts. Si on les touche, une bouche magique apparaît sur le bouclier et une voix masculine fausse et grave dit en commun: "Attention ! Ils ont été amenés ici par ceux qui ne les reprendront jamais !" Une fois



déclenchée, cette magie n'agira plus jusqu'à ce qu'un nouvel objet soit ajouté au tas par un intrus se déchargeant de quelque chose ou par la magie qui a crée le tas en téléportant un objet ici depuis le n° 31.

Les grilles munies de barreaux se sont durcies en rouillant et ne peuvent pas être ouvertes. Il faut qu'on les torde ou les arrache de leurs gonds (jet normal de Barreaux et Herses) pour que les PJ puissent continuer.

Le trépied derrière la grille est pourri. Son arbalète est morte depuis longtemps ; la détente, la corde et le carreau sont tombés en poussière. Une tête de carreau rouillée est tout ce que l'on peut sauver des débris.

4. Quartiers des gardes : Des couchettes triples superposées faites en bois et détruites se trouvent le long des murs. Une table et six tabourets occupent le centre de cette pièce. On peut voir des coffres en bois sous certaines des couchettes. Au centre du mur sud se trouve une porte entrebaillée qui s'ouvre sur les ténèbres (n° 5). Quelque chose d'étrange et de gris est pelotonné sur le sol devant la porte : les restes pétrifiés et fracassés d'un gobelin étreignant une épée courte brisée.

Il y a quatre coffres et tous ont leurs serrures détruites. Ils sont vides mais suffisamment solides pour transporter des objets. La plupart du bois que l'on trouve dans les Catacombes est humide et pourri. Il ne brûlera pas facilement et s'écroulera sous la pression.

5. Latrines : Ce passage mène à un trou pestilentiel, avec une solide chaise percée en bois calée au-dessus à l'aide de deux rebords de pierre sculptés. Juste après cela, le passage se termine en une cavité grossière et inachevée où se trouve entassé jusqu'à la taille des rochers éparpillés allant de la taille d'un caillou à celle de deux poings. Une épée (dans un fourreau de cuir quelconque, enveloppé dans une cape grise en décomposition) est dissimulée sous les rochers. Il s'agit d'une *épée +1, +4 contre les reptiles*.

La caverne-latrines s'étend sous le siège en une fosse septique (qui peut cacher un trésor) de même qu'en hauteur, en la demeure d'une araignée (colossale).

Araignée colossale : CA 6 ; VD 18 ; DV 2 + 2; pv 16 ; #AT 1 ; Dg 1-6 ; AS poison de type A (la victime obtient +1 à ses jets de sauvegarde après chaque morsure ; le venin cause 1d4 + 15 points de dégâts et un coma qui débute au bout de 1d4 + 1 rounds et dure 1d4 jours) ; Ml 8 ; AL N; TAC0 19 ; *BM 1*.

6. Quartiers des gardes : Cette pièce semble vide. Les portes des murs nord et ouest sont fermées. Son plafond de 4 m 20 de haut est entièrement recouvert par un limon vert qui tombera quand il sera touché ou sentira les vibrations des intrus sous lui.

Limon vert : CA 9 ; VD 0 ; DV 2 ; pv 14 ; TAC0 19 ; #AT 0 ; Dg s'attache à la chair vivante, transforme la victime en limon vert au bout de 1d4 rounds (aucune *résurrection* possible), pour l'éviter, il faut que les zones affectées soient gelées, brûlées, découpées ou raclées en 1 round, ou il faut que le limon soit tué avec un sort de *guérison des maladies* ; Ml 10 ; AL N ; *BM 1*.

7. Latrines : Ce passage mène à un trou pestilentiel, avec une chaise percée en bois calée au-dessus à l'aide de deux rebords de pierre sculptés. Il n'y a aucun trésor ici, ni de monstre, mais la chaise est fissurée : le poids de n'importe quoi de plus grand qu'un petit-homme la brisera projetant quiconque se trouvait dessus dans la fosse au-dessous !

Sur le mur au-dessus de la chaise (que l'on peut atteindre en montant sur cette dernière) se trouve ce qui ressemble à une toile d'araignée de la taille d'une main. Un examen montre qu'il s'agit d'un tissu en mailles noires fines recouvert de pousière grise et étendu en une forme irrégulière par de minuscules épingles, pour le faire ressembler à une sorte de toile d'araignée. Il cache un petit panneau de pierre carré qui arbore un trou de la taille d'un doigt.

Un guette-verrou situé à l'intérieur du trou attaquera toute chose y pénétrant (comme un doigt). Si son aiguillon frappe du métal, on entendra un bruit de raclement aigu. Si l'objet introduit sert de vêtement ou est tenu de très près (par exemple le doigt d'un gantelet, un passe-partout ou l'extrémité d'une dague), on ressent une petite tape. Le guette-verrou ressemble à une pièce de cuivre à face lisse.

Guette-verrou : CA 3 ; VD 8 ; DV 1 + 3 ; pv 5; #AT 1 ; Dg 1 (morsure) ou 6-9 (1d4 + 5, pour



l'aiguillon) ; AS le venin de l'aiguillon paralyse pendant 1-6 heures ; MI 13 ; AL N ; TAC0 17 (aiguillon), 19 (morsure) ; décrit dans ce module.

Derrière le guette-verrou se trouve une niche de rangement de 8 cm de côté et de 30 cm de profondeur dans laquelle se trouve quatre flacons de verre couverts de poussière. Ils sont exempts de marque, paraissent identiques et contiennent des liquides incolores. Trois d'entre eux sont des *potions de soins* (chacune rendant 2d4 + 2 pv) ; la quatrième est un *élixir de santé* (il guérit les infections y compris les effets du limon vert, des maladies, des empoisonnements, etc.).

8. Piège de bienvenue : Le centre du mur ouest de cette pièce comporte une porte en bronze à double battants encadrée par deux statues de bronze.

Les statues se tiennent sur des piédestals de pierre et représentent des humains vêtus d'archaïques armures de plates à rainures. L'une représente un homme et l'autre une femme. Toutes deux ont une main posée sur la garde de l'épée et l'autre tendue pour indiquer les portes derrrière elles. Il y a une légère odeur métallique dans la pièce, et les portes et les statues irradient une forte magie. Quelque chose est écrit sur le sol devant la statue de droite.

L'inscription ne peut pas être lue à plus de trois mètres. On a tracé en thorass dans des cendres les lettres "ATT". En dessous de ces lettres se trouve un triangle, une ligne en zig-zag descendant depuis son centre. (Qu'est-ce que cela signifie? Les PJ trouveront bien quelque chose.)

Des enchantements multiples et puissants protègent les statues et les portes de la rouille, de la destruction ou du fait d'être renversées (même si on les bascule, elles demeurent debout ; si l'on arrache les portes de leurs charnières elles resteront droites et suspendues en l'air). Ces statues collectent également de puissantes énergies électriques et les déchargent comme suit :

• Quand une statue est touchée, elle conduit 2d12 points de dégâts énergétiques à tout ce qui la touche (si un objet est lui-même conducteur, les dégâts sont subis par toute créature tenant ledit objet).

• Quand on marche sur le sol entre les statues (il se baisse légèrement, activant un mécanisme), ou que l'on touche les portes, deux éclairs jaillissent des mains tendues des statues (peu importe la direction vers laquelle les statues sont tournées, les éclairs bondiront vers l'autre statue). Les éclairs se rencontrent, craquent de façon spectaculaire et disparaissent. Quinconque a été touché par les éclairs subit 2d4 points de dégâts. Toute personne située à 1 m 20 du passage des éclairs doit réussir un Test de Dextérité pour éviter les dégâts. Des "chaînes" d'arcs électriques peuvent se produire d'une créature à une autre ; si une créature est touchée.

Il ne se produit qu'un éclair-jumeau par round. Des décharges spontanées se produisent après que l'on ait activé les statues, jaillissant dans des directions aléatoires (avec des bruits de claquement et des étincelles bleues). Lancez 1d6 chaque round ; sur un 1 ou un 6, il se produit une décharge.

Les portes de bronze ne sont pas verrouillées. Lorsqu'on les ouvre, elles se rabattent à l'intérieur de la pièce n° 8 et sur le chemin des éclairs (à moins que l'on ait déplacé les statues). Un éclair qui frappe une porte est conduit avec toute son énergie vers quiconque touche la porte et créera un arc dans une direction aléatoire vers l'intérieur de la pièce, parcourant 3 + 1d2 mètres. Les victimes (Tests de Dextérité pour éviter) subissent les dégâts complets.

9. Chambre rouge : Les murs de cette pièce sont tapissés de draperies de soie couleur vin, jadis splendide mais aujourd'hui mangées aux mites et salie par de la terre. Il faut qu'on les écarte à l'entrée de la pièce après avoir ouvert la porte. A l'intérieur se trouve un lit de bois surélevé recouvert d'une vieille peluche rouge râpée. Sur cette dernière se trouve allongée une belle femme humaine vêtue d'une robe délicate. Des chaînes dorées partent des menottes mises à ses poignets et ses chevilles pour s'attacher à des anneaux situés aux coins du lit, et la poignée d'une dague dépasse de sa bouche ouverte.

La jeune fille a été tuée récemment, sans nul doute pour des raisons de sorcellerie maléfique. Le corps n'a pas encore commencé à se décomposer, s'il n'y avait pas les chaînes et la dague, elle semblerait être endormie. Si un PJ peut communiquer avec les morts ou les ramener



à la vie, le corps est celui d'Estrelle (CA 6 ; VD 12; M4 ; pv 12 ; F 13, D 18, Co 14, I 17, S 11, Ch 17; AL CB ; Ml 15 ; TAC0 19). Si on la ramène à la vie, elle cherchera à se venger de son bourreau : un homme, probablement un voleur qui s'appelle "Ruathgrym" (en fait Nieilor, un agent local du Zhentarim, qui se trouve désormais quelque part dans les Rocterres).

Estrelle ne possède aucun trésor. La dague est une arme non-magique d'une bonne qualité. Sa poignée de bois noir est sculptée de façon distinctive en forme d'une panthère rugissante. Les chaînes sont d'un acier de bonne qualité, peintes avec des pigments dorés n'ayant aucune valeur; il faut que l'on ouvre leurs maillons pour les libérer des menottes verrouillées (Nieilor possède la clef) ou des anneaux du lit.

10. Trésorerie : Le sol du couloir devant cette pièce est marqué d'une légère tache sombre (une tache de sang) ou plutôt de plusieurs taches de sang d'âges divers.

Si on touche la porte, on entend un fort cliquetis. Si la porte (non verrouillée) est alors ouverte, il faut que celui qui l'ouvre ainsi que toute personne se tenant directement derrière lui effectue un Test de Dextérité à -3 afin d'éviter d'être frappé dans le dos par une lance montée sur ressort qui jaillit de derrière un panneau de pierre coulissant situé sur le mur du couloir, de l'autre côté de la porte. La lance fait 1d6 points de dégâts (relancez tous les résultats de "1"), mais ce piège ne fonctionne qu'une fois. (Malheureusement, quelque chose n'arrête pas de le réarmer !)

La pièce ne contient que de la poussière et des toiles d'araignées. Quelqu'un d'autre est déjà passé ici.

11. Chambre des invités : Cette pièce est vide hormis un lit à baldaquin à moitié écroulé et taillé dans un quelconque bois sombre aujourd'hui pourri. Deux de ses pieds sont cassés, de telle sorte que son extrémité penche brusquement vers le bas. Ceci expose une zone décolorée sur le mur sud, derrière le lit où l'on peut voir une petite niche. Elle contient trois livres reliés en cuir en décomposition (des journaux illisibles, mangés par les vers, abimés par l'eau n'ayant aucune valeur), et deux flacons bouchés et scellés légèrement recouverts de poussière. L'un est une *potion d'escalade* et l'autre renferme de l'eau bénite.

Une fouille attentive de la pièce révèlera des joints dans le coin nord-ouest du sol, contre le mur ouest. Une magie d'illusion les soustrait au regard. Il faut qu'on les palpe directement ou que les bords de la pierre soient légèrement remués sous les pieds (il est improbable que cela se produise par chance puisque c'est directement dans un coin). La pierre est un bloc fin avec deux trous pour mettre des doigts. On peut la soulever pour découvrir une cachette aussi large et profonde que la main d'un homme et longue d'environ deux mains. Cette niche contient un petit sac en tissu. Une main humaine squelettique repose par-dessus.

Le sac contient un collier de larmes de verre noires, reliées par un fil délicat. Il s'agit de seize morceaux d'obsidienne taillés et polis, chacun valant 10 po. La main est un gardien animé : une griffe rampante, qui peut bondir jusqu'à 5 mètres pour attaquer.

Griffe rampante : CA 7 ; VD 9 ; DV 1/2 ; pv 4; #AT 1 ; Dg 1-4 (coup de poing contre les ennemis en armure) ou 1-6 (saisie écrasante, contre les cibles en armures de cuir ou sans armure) ; Ml 20 ; AL N ; TAC0 20 ; *BM* 2.

On ne peut pas la repousser et elle est immunisée contre les sorts de *charme*, de *sommeil* et d'*immobilisation*. La griffe attaque quiconque déplace le collier (elle poursuivra les ennemis à travers les Catacombes, rampant sur ses doigts).

12. Salle du trône : Les débris tombés et éclatés d'une porte à double vantaux dorés, naguère splendide, jonchent le sol à l'entrée de cette pièce, laissant une voûte d'entrée ouverte. Les portes de bois sont scuptées de scènes d'hommes armés qui brandissent des épées, montant des chevaux bondissant et abattant des hommes, des orques et des monstres fantastiques. Toutefois, certaines des sculptures ont été tailladées ou piétinées jusqu'à l'état de ruines. Sous les débris se trouve une clef en or (valeur 1 po).

Juste sur la droite après avoir passé la porte d'entrée (le long du mur est) se touve une table noire penchée sur un côté à cause de ses pieds cassés. Le plateau de la table couvert de poussière



était autrefois verni et portait une rune magique. La rune a été défigurée à grands coups d'épée ou de hache, mais elle luit toujours faiblement dans le noir. La forme de la rune, ses effets, et le fait de savoir si quelques-uns de ses pouvoirs subsistent, sont à la discrétion du MD.

La pièce est dominée par un trône de pierre avec un haut dossier posé sur une estrade triangulaire comptant trois marches. Le plafond en forme de dôme atteint une hauteur de dix mètres. Une rangée de pierres noires incrustées courre le long du bord supérieur des murs, là où il commence à se courber vers le haut. La disposition de la rangée représente des épées longues de taille réelle, parallèles et pointées vers le bas, chacune surmontée d'une étoile noire.

Au centre du mur sud se trouve une peinture avec un cadre noir aussi large que la hauteur d'un homme et moitié moins haute. Elle représente des hommes vêtus d'armures variées et combattant des elfes qui portent des armures moulées d'étranges pointes et éperons à rainures. Les elfes brandissent des épées enflammées et des lances noires. La scène bouge constamment dans une bataille silencieuse et sans fin !

Peinture mydhraniane : Cette peinture magique est une merveille ; depuis l'époque de Myth Drannor, rares sont les mages des Royaumes qui ont eu connaissance d'enchantements suffisamment puissants pour concevoir une telle scène. La peinture est sans prix (elle attirera tous les voleurs et les brigands, et si elle est raisonnablement vendue, on l'achètera pour le prix d'un petit donjon ou de quatre sorts de *résurrection*). Bien sur il y a le léger problème de l'amener d'abord jusqu'à un acheteur.

La peinture est encastrée dans le mur ; il faudra que les PJ descellent les pierres pour l'en sortir. La peinture peut être détruite si on lui inflige 9 points de dégâts, mais on ne peut le faire qu'avec une arme magique possédant un enchantement de +2 ou plus ; tout ce qui est inférieur est écarté de façon inoffensive du tableau.

La peinture repousse également les sorts (comme un *anneau de retour de sorts*) et peut être utilisée comme bouclier contre la magie par des PJ désespérés. Elle pèse autant que deux lourds boucliers milans métalliques et est à peu près de l'épaisseur d'une main humaine. Le seul sort, à l'exception d'un *souhait mineur*, qui semble l'affecter est *dissipation de la magie* : la première application de ce sort provoque l'écoulement et l'égouttement de sang (du vrai sang humain et elfique) à partir de la surface du tableau. Ceci cesse au bout de 1d4 tours, mais si on lance un second sort de *dissipation de la magie* sur le tableau pendant cette période, il explosera, faisant 3d4 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent à une distance maximum de 6 mètres (5d4 à ceux se trouvant à 3 mètres au plus), et forçant tous les objets situés à 6 mètres au plus à effectuer un jet de sauvegarde contre les Feux Magiques (les objets magiques ont leurs bonus habituel, mais à la place il faut qu'ils se protègent contre la Désintégration).

Le trône repose contre le mur du fond (ouest) de la pièce, les restes fracassés d'un minuscule coffret situés sous ses pieds. Le trône a été de façon évidente l'objet de vandalisme : des gemmes ou des incrustations de métaux précieux furent naguère cloués sur ses bras et ses rebords, mais elles ont été arrachées.

Le coffret ne contient rien sinon un danger : la plupart de ses morceaux fracassés sont les parties d'une petite mimique intelligente. Elle enverra des pseudopodes pour attaquer quiconque la dérange.

Mimique : CA 7 ; VD 3 ; DV 7 ; pv 41 ; #AT 1 ; Dg 3-12 (coup violent) ; AS de la glue colle sur les créatures et les objets en contact (jet d'enfoncer pour se libérer, un seul essai autorisé, ou on peut utiliser l'alcool pour l'affaiblir au bout de 3 rounds; la mort de la mimique provoque la libération 5 rounds plus tard) ; DS camouflage, immunisée contre l'acide, les limons verts, etc. ; Ml 15 ; AL N; TAC0 13 ; *BM 1*. Elle peut parler le commun et se trouve ici depuis longtemps (si les PJ lui parlent, elle peut révéler des légendes sur les origines des Catacombes, si le MD le souhaite).

Si la mimique est tuée, elle se décolle de l'intérieur du fond du trône et tombe, dévoilant le vrai fond du trône. De légères lignes çà et là, clairement visibles pour quiconque examine le trône, révèlent une porte pas si secrète !

13. Salle d'audience : Les murs, le sol et le plafond de cette pièce de 10 x 10 mètres sont tous noircis, comme si un grand feu (une *boule de feu*, peut-être) s'était produit ici. Des tas de cendres se trouvent dans les coins de la pièce ; un *anneau de poigne électrique* est dissimulé



dans l'un des coins.

Un amas d'os humains noircis, enchevêtrés autour d'un marteau de guerre en pierre, orne le centre de la pièce.

14. Crypte : Le mur sud de la pièce n° 13 cache un panneau secret dans la moitié inférieure du milieu du mur. Il s'ouvre sur une raide volée de marches qui descendent. Ces dernières sont humides et boueuses. Il faut que toute personne qui descend effectue un Test de Dextérité pour éviter de tomber. Si elle tombe, il faut que tous les objets fragiles qu'elle porte sur elle ou transporte effectuent un jet de sauvegarde contre les Chutes, et il faut que la victime effectue un Test de Constitution ou encaisse 1 point de dégâts. Il faut effectuer un autre Test de Dextérité pour éviter de lâcher les objets que l'on tient.

Sur le chemin vers le bas de l'escalier se trouve une unique marche "butoir" surélevée. Effectuez un Test d'Intelligence pour chaque PJ qui descend l'escalier s'ils sont pressés d'une quelconque manière ou si l'éclairage est faible (à moins que l'on ait averti les PJ au sujet de la marche). Si ce Test échoue, le PJ trébuche et la chute est automatique.

Dans le cas où un PJ chute, le joueur doit lancer 1d12. Tout score supérieur ou égal à 9 indique que le personnage tombe droit au fond, et il faut qu'il effectue un autre Test de Dextérité. S'il échoue, le personnage est empalé sur une ou plusieurs des lames d'épée qui dépassent de la porte ici même. Lancez 1d4 pour déterminer le nombre de lames qui touchent le PJ ; lancez 1d4 + 1 points de dégâts pour chaque lame.

Si un PJ tombe et qu'un autre PJ se trouve plus bas dans l'escalier, il faut que le PJ situé le plus bas effectue un Test de Dextérité avec une pénalité de -4. Un échec signifie que les deux tombent et que le PJ qui se trouve le plus bas subit les dégâts des lames.

Si on pose le pied sur la marche butoir ou celle du dessous, elles descendent légèrement, rabattant vers le bas des fils cachés qui crèvent une vessie de "gaz immobilisateur" située dans une niche du plafond. De cette dernière s'envole une strige réveillée et affamée pour attaquer !

Strige : CA 8 ; VD 3, Vol 18 (C) ; DV 1 + 1 ; pv 9 ; #AT 1 ; Dg 1-3 ; AS draine le sang (1-4 points de dg. par round après avoir touché jusqu'à ce que 12 pv aient été drainés ou que la strige ait été tuée) ; Ml 8 ; AL N ; TAC0 17 ; *BM I*. La prise de la strige n'est brisée que par la mort ou la sa satiété. Si une attaque contre la strige échoue pendant qu'elle est accrochée, lancez une deuxième attaque contre la CA de la victime pour voir si cette dernière est touchée. La strige essaiera de s'enfoncer en volant dans les Catacombes si elle est "pleine", sinon elle poursuivra un repas aussi loin que ses ailes pourront la porter.

La porte au bas de l'escalier est verrouillée (il faut qu'on la crochette ; la clé est perdue) et barricadée du côté des escaliers : barricadée pour empêcher quelque chose de sortir...

L'eau qui suinte sur les marches s'écoule vers le bas ; la pièce de 10 x 6 mètres derrière la porte est sèche et très poussiéreuse.

Cette pièce contient trois grands cercueils de pierre, leurs couvercles arrondis étant exempts d'inscriptions ou d'ornements. Deux sont fermés, mais le couvercle de celui situé le plus à l'est a été jeté sur le côté. Son ancien occupant, un squelette, se tient dans le coin nord-est de la pièce et attaquera quiconque pénètre dans cette dernière. S'il n'est pas détruit, il poursuivra les PJ à travers le donjon. Quelque chose dans les anciens sorts qui l'ont créé font que ce squelette, autrement ordinaire, est immunisé contre le vade retro, la *dissipation* ou tout type de contrôle.

Squelette : CA 7 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 8 ; #AT 1 ; Dg 1-6 ; Ml 20 ; AL N ; TAC0 12 ; *BM I*. Il vaut deux fois la valeur ordinaire en PX. Uniquement quand il se trouve dans cette crypte, ses os fracassés peuvent glisser les uns vers les autres et se réunir : en fait, il régénère 3 pv chaque round. Si on le "tue" (en l'amenant au-dessous de zéro point de vie), cet effet mystérieux cesse, et le squelette tombe en poussière, détruit à jamais.

Le cercueil du squelette est vide. Celui du centre renferme un squelette humain intact et non monstrueux, enveloppé dans un linceul. Ses mains sont serrées sur sa poitrine, par dessus un livre noir relié en peau. Ce grimoire est un *code des voleurs* (consultez immédiatement le *GdM* pour en connaître les effets !)

Si l'on bouge le couvercle du cercueil le plus à l'ouest, son occupant le jetera sur le côté et se lèvera pour attaquer ! Cet agresseur mort-vivant



est une momie. Elle porte un collier de rubis (14 en tout, extraordinairement gros ; chacun vaut 6.000 po s'il est habilement vendu dans un grand marché comme celui de Suzail, d'une ville sembienne ou d'Eauprofonde).

Momie : CA 3 ; VD 6 ; HD 6 + 3 ; pv 39 ; #AT 1 ; Dg 1-12 ; AS ses coups infectent la victime avec la maladie pourrissante des momies, la vue des momies nécessite un jet de sauvegarde contre les Sorts ou la victime est paralysée par la peur pendant 1-4 rounds ; MI 15 ; AL LM ; TAC0 13 ; *BM 1*.

15. La crypte cachée : Une porte secrète (deux pierres coulissantes) dans le coin nord du mur est de la pièce n° 14 conduit dans un tunnel humide où il faut ramper (seulement 90 centimètres de haut).

Les PJ qui se trouvent dans le tunnel sont incapables d'utiliser toute arme plus grande qu'une baguette ou une dague. Après avoir parcouru 3 mètres ou presque, il verront un crâne humain flottant en l'air et leur faisant face.

Le crâne est réel, mais est simplement une ruse pour effrayer les voleurs. Il est attaché à un fin bâtonnet métallique calé entre le sol et le plafond. Derrière lui, le tunnel s'arrête en une pente ascendante qui conduit dans une pièce sèche de 6 x 6 mètres dont le plafond ne mesure que 1 m 20.

Cette crypte cachée contient un gros coffre avec une épée dans son fourreau appuyée contre lui. Dans le coin sud-ouest se trouve une longue et fine masse sombre. Il s'agit d'une couverture huilée à l'intérieur de laquelle on a roulé un *arc long +1* (mais pas de flèches) et un flacon de verre (une *potion de diminution*).

Le fourreau est finement ciselé et décoré de gemmes polies (des pierres ornementales et semi-précieuses de divers types, d'une valeur totale de 800 po). Il contient une *épée longue +1, porte-bonheur* (elle ne renferme qu'un *souhait* ; ne le faites pas savoir aux PJ avant qu'ils l'aient utilisé).

Le coffre contient 509 po (environ). Deux sacs de toile sont posés par dessus les pièces. L'un contient 312 pa et l'autre trois perles d'un éclat rose (chacune valant 360 po), ainsi que les fragments d'une quatrième perle écrasée.

16. Bureau de Rivior : Cette chambre jadis délicate est aujourd'hui une scène de délabrement. Ses murs sont en lambris sombres faits en bois d'houppelombre, désormais couverts de champignons et de moisissures (innofensifs). Chaque coin de la pièce est recouvert par une tapisserie, mais ces tentures naguère délicates (des scènes de chevaliers chassant des dragons) sont aujourd'hui des lambeaux pourris. La pièce de 10 x 10 mètres possède une porte en bois ordinaire de l'autre côté de son arche d'entrée, au centre du mur sud. Cette porte est fermée et verrouillée, et mène au n° 17.

Une table ronde, une chaise et son occupant, un homme en armure de cuir, se trouvent à demi écrasés sous une grande bibliothèque qui a basculé depuis le mur est. Il faut qu'on la déplace pour examiner les objets qui sont dessous.

Le corps momifié et presque squelettique n'est pas celui d'un mort-vivant. Il est équipé d'un petit miroir métallique, d'un kit d'outils de voleurs, d'un pied-de-biche, d'une lanterne à capuche en cuivre (écrasée), d'un gourdin et d'une dague. Son armure, ses bottes et sa ceinture sont en train de se désagréger à cause de la pourriture, mais si on les examine de près, on peut trouver une pièce glissée dans une fente de la surface intérieure de la ceinture, derrière la boucle. La boucle est en fer plaqué or avec une gaine circulaire pour recouvrir le bord jadis tranchant comme un rasoir et aiguisé sur un tiers de sa longueur (convenable pour trancher des cordes, des vêtements ou même scier des fils métalliques).

La botte droite du cadavre possède un talon creux, que l'on découvre en soulevant la semelle intérieure. On trouve à l'intérieur un pièce d'argent, 3 po et une minuscule boîte en bois renfermant un saphire (valant 1.000 po).

Eparpillés autour du corps on trouve 16 tomes et sept tubes en os pour ranger des parchemins avec des couvercles de cuir. Dix de ces recueils sont des grands livres de compte, enregistrant les échanges d'épées, de couvertures, d'huile de lampe et de corde pour des tonneaux de vins et des gemmes non taillées. Trois autres sont des livres de colportage hauts en couleur, du genre de ceux que lisent les marchands solitaires autour des feux de camp. Deux livres sont des journaux de quelqu'un qui s'appelle Pelentharr, qui a à l'évidence travaillé sur la magie et souvent voyagé entre Nethéril et Myth Drannor. L'encre de Pelentharr s'est estompée et la moisissure a



attaché les pages des ces grimoires de voyage bon marché ; les journaux sont très difficiles à lire (mais peuvent, à la discrétion du MD, donner des indices ou des directions menant à des trésors et à des aventures, peut-être dans les Rocterres).

Le dernier livre est un trésor rare : un *précis de la magie d'argent*.

Les tubes contiennent tous des parchemins. Cinq parchemins contiennent un sort unique de magicien, comme suit : *flèche enflammée*, *rafale*, *localisation d'un objet*, *transformation de masse* et *délivrance de la malédiction*. Le sixième parchemin est un *parchemin de protection contre la magie*, et le septième est un parchemin piégé; ses runes énigmatiques sont autant de charabia décoratif, par dessus lequel on a écrit *runes explosives*.

17. La chambre du seigneur : Cette pièce de 10 x 6 mètres est lambrissée de la même façon que la précédente (n° 16) et abrite les mêmes champignons et moisissures. Elle possède un énorme lit à baldaquin contre le mur est, une table, un tabouret et une rangée de dix placards en bois décorés encastrés le long du mur sud.

Sur la table, sous une épaisse couche de poussière, on trouve une épée rangée dans son fourreau (une *épée large* +2 qui luit d'un fort rayonnement de couleur lavande lorsqu'on la tire), une bouteille de vin (devenu depuis longtemps du vinaigre) et un mouchoir.

Le lit empeste l'humidité et tombera en ruines si l'on pose dessus une quelconque charge. Les placards n'ont pas de serrure et contiennent des vêtements, des bottes, des ceintures et des couvertures sur des patères et des tringles. Ils sont tous tellement décomposés qu'ils tombent en poussière lorsqu'on les touche.

Dans le placard le plus à l'ouest se tient une femme humaine avec de longs cheveux noirs, de grands yeux pourpres et de beaux traits coléreux. Elle porte une robe ouverte de soie verte, des bracelets de cuivre, un bustier et un ceinturon incrustés de gemmes, ainsi que de grandes bottes souples. On l'a enchaînée aux tringles du placard avec des menottes en cuivre pur. Elle ne bouge pas, ne respire pas et n'a pas conscience de son environnement.

Il s'agit de Miior (CA 7 ; VD 12 ; M2 ; pv 12 ; F 14, D 17, C 16, I 17, S 10, Ch 16 ; AL CB ; TAC0 20; Ml 15), jadis concubine de Rivior, le chef bandit. Elle est en stase temporelle et est restée ici, sans être dérangée, depuis bien longtemps. Ne connaissant aucun système de calendrier, elle ne sait pas le temps qu'elle a passée ici ni qui l'y a placée. Elle porte des *bottes elfiques* et des *bracelets de défense CA* 2. Ses vêtements "bikini" sont décorés de pierres ornementales, le haut valant 460 po au total et le bas, 220 po.

Elle a mémorisé les sorts *charme-personnes* et *poigne électrique*, mais le temps l'a dépouillée de ses livres de sorts, de sa dague, de son seigneur et du monde qu'elle connaissait. Si les PJ la libère (les chaînes se brisent facilement, rompant par là-même sa stase), elle aura une réaction contenue et déroutée, mais elle est très intelligente et observatrice et réagit face au danger comme un aventurier aguerri.

18. Armurerie : Cette pièce de 6 x 6 mètres contenait autrefois un petit arsenal d'armes, mais toutes ont aujourd'hui disparu. Son mur arbore des rangées de patères en bois, sur l'une desquelles pend un fourreau d'épée en cuir vide et pourri. Un tas de poussière et de vêtements en décomposition se trouve dans le coin nord-est ; dans ce tas est caché un anneau en laiton pur (non magique, valant environ 1/40ème d'une pièce de cuivre) et (dans une poche) un globe de métal argenté aux nombreuses épines (une *étoile de mage* ; décrite dans la section "Objets magiques" de ce module).

Au centre de cette pièce se trouve une lourde table en bois, tailladée et endommagée sur les bords (on a lui donné de nombreux coups de lames, comme un billot, au fil des ans). Elle irradie une faible magie due à des sorts de *préservation* qui font désormais défaut. Un tabouret renversé se trouve sous la table, et une hampe de lance sans fer et tordue est appuyée contre le mur nord.

19. Salle des festins : Cette grande salle reste impressionnante ; elle a dû autrefois être magnifique. Les marques dans la poussière montre où les grandes tables, les bancs et les chaises se trouvaient autrefois, mais ils ont tous disparu.

Le plafond de 24 mètres de haut de cette pièce est perdu dans un fatras de traverses et de



tapisseries en lambeaux (dont beaucoup pendent d'un air morne dans cette chambre). Cette endroit est la demeure d'une strige qui fondra sans bruit à l'attaque. Elle est rusée et frappera une cible seule ou faible, mais suivra en douce un groupe fort, attendant une chance de les attaquer quand ils affronteront un autre ennemi.

Strige : CA 8 ; VD 3, Vol 18 (C) ; DV 1 + 1 ; pv 9; #AT 1 ; Dg 1-3 ; AS draine le sang (1-4 points de dg. par round après avoir touché jusqu'à ce que 12 pv aient été drainés ou que la strige ait été tuée) ; Ml 8 ; AL N ; TAC0 17 ; BM 1. La prise de la strige n'est brisée que par la mort ou la sa satiété. Si une attaque contre la strige manque pendant qu'elle est attachée, lancez une deuxième attaque contre la CA de la victime pour voir si cette dernière est touchée.

Au milieu du mur nord-ouest, à environ 6 mètres du sol, pendent deux lances croisées ordinaires recouvertes par un grand bouclier métallique (un *bouclier +1*) sur lequel est peint un dragon de couleur rousse en train de se cabrer et de cracher des flammes.

Les sages, les hérauts, les courtisans et les nobles Cormyriens reconnaîtront tous en cette illustration héraldique les armes personnelles de Salembre "Le Prince Rebelle", qui fut régent durant la jeunesse de son neveu Rhigaerd, et refusa en fin de compte de renoncer au trône. Salembre et les nobles qui le soutenaient furent finalement massacrés dans une guerre civile sanglante. Comment ses armes arrivèrent ici demeure un mystère. Tout PJ qui utilise ce bouclier tel qu'il apparaît actuellement au Cormyr attirera l'attention de personnes hostiles ; le terme "dragon rouge", appliqué à une personne, signifie toujours traître au Cormyr.

Les lances et le bouclier sont attachés à des crochets enfoncés dans le mur. Les crochets et les fils métalliques sont plus en rouille qu'en métal et tomberont en morceaux sous la pression du moindre poids. S'ils tombent sur un PJ, il faut effectuer un Test de Dextérité pour les éviter ; toute personne touchée encaisse 1d4 + 1 points de dégâts.

20. Hall des statues : Ce passage est bordé de statues de granit posées sur des piédestals de 60 centimètres de haut. Ces statues sont très lourdes (environ 175 kilos chacune) mais sont utiles comme bélier, pour déclencher les pièges ou maintenir les portes ouvertes.

Les statues sont décrites du sud au nord, en commençant par le mur ouest (reportez-vous au plan).

A. Un guerrier humain impassible en armure feuilletée, tenant un grand bouclier plat et portant un heaume avec un grand panache.

B. Un homme-lézard prêt à bondir en train de grogner, un cimeterre nu dans chaque main.

C. Un guerrier de 2 m 70 en armure de plates, visière baissée, tenant une lance en travers de son torse dans une position de "garde".

D. Une guerrière humaine en armure de cuir bien portante en train de ricaner, un sabre brandi de façon menaçante dans une main, une dague prête à être utilisée dans l'autre.

E. Un chef gnoll en plastron et bouclier en train de grogner, brandissant un gourdin de façon menaçante.

F. Un homme en armure de mailles avec une masse levée au-dessus de la tête pour asséner un coup descendant, une épée courte dans son autre main et un grand heaume cachant entièrement son visage. La statue F est en fait un doppleganger qui prend l'apparence parfaite de la statue J (voir ci-dessous). Il attend ici une proie et essaiera de frapper les PJ par derrière après qu'ils seront passés, reprenant cette apparence et cette pose avant d'être découvert.

Doppleganger : CA 5 ; VD 9 ; DV 4 ; pv 29 ; #AT 1 ; Dg 1-12 ; Ml 13 ; AL N ; TAC0 15 ; BM 1.

G. Un homme au longs cheveux et à la longue barbe brandissant une hache de guerre à double tranchant de 1 m 80 de haut.

H. Un piédestal vide et jonché de débris.

I. Un elfe à la grâce féline et prêt à bondir, avec un bouclier de poing dans une main et une épée à lame souple extraordinairement longue dans l'autre.

J. Un homme en armure de mailles avec une masse levée au-dessus de la tête pour asséner un coup descendant, une épée courte dans son autre main et un grand heaume cachant entièrement son visage (identique à F, voir ci-dessus).

K. Une femme archer à genoux, un arc composé levé à hauteur de son oreille, une flèche de guerre barbelée (à tête double, l'une derrière l'autre) sur la corde.

L. Un homme magnifiquement musclé simplement vêtu d'un pagne et de bottes montant jusqu'aux genoux, portant une poignée de javelots



et en tenant un en l'air, prêt à être lancé.

M. Un nain à la barbe hirsute équipé d'un heaume, de bottes à revers tombants et d'une chemise de mailles, se lançant dans une charge, son marteau de guerre à la main.

N. Un homme svelte avec des cheveux bouclés et peignés, une cape à collerette et une rapière brandie de façon menaçante, tenant en équilibre une dague sur un doigt de son autre main.

O. Une colonne à moitié ronde, posée contre le mur. Elle semble être faite de blocs de pierres (à l'inverse des murs, du sol et du plafond, sa surface montre des joints réguliers). Sur le côté ouest de la colonne, à environ 1 m 50 du sol, l'un des blocs a été gravé à l'eau forte avec une rune ressemblant à un "S". La queue du S se courbe vers le bas pour former un petit cercle. Un Y inversé descend depuis le bas du cercle. Sur le côté sud de la colonne, à environ 60 centimètres du sol, se trouve une pierre que l'on peut pivoter comme une porte pour dévoiler une niche de rangement. La niche est un cylindre de 30 centimètres de diamètre et de 1 m 20 de haut. Elle contient un collier apparemment bon marché (en fait un *collier d'eidolons mystiques*, détaillé dans la section "Objets magiques").

21. Salle de garde des kobolds : Des meurtrières (marquées par des traits blancs dans le mur sur le plan ; il s'agit d'ovales mesurant 8 centimètres de long et 5 centimètres de haut) permettent à cette pièce de donner sur les zones voisines (y compris 19 et 20). La pièce contient des petits bancs en bois sur les murs ouest et sud, de nombreuses armes et des kobolds qui montent la garde ici (et tireront sans sommation sur tous les intrus). Il y a un gong d'alarme que les kobolds sonneront après avoir commencé le combat ; au moyen d'un fil qui va jusqu'en 23, il avertit les kobolds du niveau supérieur.

Kobolds (8) : CA 7 (boucliers métalliques, armures de cuir) ; VD 6 ; DV 1/2 ; pv 4 chacun ; #AT 1 ; Dg 1-6 (épée courte) ou 1-4 (dague) ; MI 10 ; AL LM ; TAC0 20 ; BM 1. Ces gardes ont un moral élevé parce qu'ils sont personnellement redoutables (pour des kobolds), connaissent bien le donjon et sont entraînés à vaincre des adversaires beaucoup plus puissants qu'eux en utilisant les pièges du donjon et en attaquant en masse. Chaque kobold possède une arbalète de poing comme celles utilisées par les drow, tirant une fois par round avec les portées suivantes C2/M4/L6. Ces arbalètes tirent une fléchette qui inflige 1-3 points de dégâts et est recouverte de poison soporifique drow (sauvegarde contre le Poison à -4 pour éviter les effets ; se déclenche au bout de 1d6 + 1 rounds, et les effets durent 2d4 heures : seul un sort de *neutralisation du poison* ou une aide similaire peut réveiller les victimes plus tôt).

Les kobolds possèdent l'infravision à 20 mètres et attendront dans le noir, tirant sur les adversaires qu'ils peuvent viser soigneusement. Chaque kobold a 12 carreaux et s'est entraîné pendant de longues heures à tirer sur des petites cibles à l'extérieur depuis ces meurtrières. Leurs premiers tirs seront effectués à +4, et toutes les fléchettes tirées après le seront à +3. Lorsque ces kobolds sont hors de la salle de garde et des zones de tirs familières sur lesquelles elle donne, leur précision passe à +2 dans le noir et +1 à la lumière.

22. Débarras : Cette ancienne armurerie et salle de couchage pour les gardes est utilisée comme dépotoir par les kobolds. Elle empeste la pourriture et ce n'est pas étonnant : une table rachitique appuyée contre le mur porte une outre à vin en cuir, un mouton à demi-mangé grossièrement tailladé et en train de pourrir, et une bourse volée (les attaches de la ceintures tranchées sont encore attachées) contenant 3 pc, 2 pa et 5 po. Le reste de la pièce est plein à craquer de vêtements déchirés, de débris d'armures, d'os rongés, ainsi que d'une dague cassée, quatre hampes de lances brisées en éclats et des tas d'excréments de kobold.

23. Cheminée des kobolds : Cette cheminée aux murs carrés se dresse sur près de 34 mètres (du sol ici au sol du niveau supérieur) vers la citadelle des kobolds. Une échelle rouillée mais aux échelons solides et massifs grimpe le long du mur est. Une série de prises plus âgées creusées dans la pierre grimpe le long du mur nord.

24. Coude d'embuscade : Cette section diagonale du couloir offre un endroit idéal pour attaquer les intrus venant de l'est, et les kobolds ont installé ici un piège à flèches qui consiste en une arbalète lourde multiple posée sur un trépied.



L'arbalète, assemblée à partir de plusieurs armes capturée, est trop lourde et pas assez maniable pour être utilisée à la main. Elle tire trois carreaux sur des trajectoires parallèles ; elle est mise en marche par des fils déclencheurs tendus à travers la porte secrète (dont le battant s'ouvre vers le sud dans ce couloir) et à travers le couloir juste à l'est de la section diagonale. Ces fils sont dissimulés par des toiles d'araignées qu'on a rassemblées.

Les carreaux infligent chacun 1d4 + 1 points de dégâts et touchent à TAC0 9 les cibles surprises (par exemple celles qui ne rampent pas précautionneusement le long de ce coude du couloir). Leur force les enverra par ricochet directement sur le côté pour frapper la porte ouest menant à 6, mais ils frappent à TAC0 15 contre les cibles au delà du coude. Ce piège ne fonctionne qu'une fois à moins que les kobolds n'aient une opportunité de le recharger et le réarmer.

25. Chambre de la chaîne : Cette pièce de 6 x 12 mètres ne contient que des toiles d'araignées, de la poussière et une chaîne en bronze de 2 m 40 de long suspendue à une grande protubérance de bronze circulaire située dans le plafond de 4 m 50 de haut. Le maillon du bas de la chaîne a été tordu et ouvert, et ce qui pouvait se trouver à son extrémité a disparu.

26. Plongeon : Le sol de cette zone est devenu très faible, érodé par le dessous et s'écroulera si on place dessus un poids de plus de 75 kilogrammes. Si un PJ marche sur le sol, il faut qu'il efectue un Test de Dextérité à -4, ou il plonge de 6 mètres (2d6 points de dégâts, il faut que les objets fragiles effectuent une sauvegarde contre les Chutes) dans une fissure naturelle étroite : le lit d'un torrent désormais tarrit.

L'endroit où une créature qui chute atterrira après être passée à travers le sol est la demeure d'une petite colonie de limons verts qui recouvrent le sol et que l'on ne peut pas éviter, à moins que les créatures qui tombent ne puissent voler (ou ne disposent du sort *feuille morte* et se poussent contre les murs de pierre pour se propulser le long du passage et éviter les limons).

Limon vert : CA 9 ; VD 0 ; DV 2 ; pv 14 ; TAC0 19 ; #AT 0 ; Dg s'attache à la chair vivante, transforme la victime en limon vert au bout de 1d4 rounds (aucune *résurrection* possible), pour l'éviter, il faut que les zones affectées soient gelées, brûlées, découpées ou raclées en 1 round, ou il faut que le limon soit tué avec un sort de *guérison des maladies* ; Ml 10 ; AL N ; BM 1.

Cette fissure naturelle s'élargit en deux zones (notées A et B sur le plan). En A, le passage devient une caverne humide et moite au sol sablonneux assez grande pour que six créatures de taille humaine puissent y dormir confortablement. Elle est vide, à l'exception d'un heaume rouillé et fendu qui traîne par terre.

En B, un creux dans le sol est remplit d'un tas brun poudreux directement au-dessous d'un trou irrégulier de 60 centimètres de diamètre fait dans le plafond. Le tas est fait d'excréments très vieux issu des latrines 34 mètres au-dessus, dans le Niveau Supérieur. Les PJ de taille humaine portant des armures flexibles (cottes de mailles ou armures inférieures) ou les individus plus petits peuvent escalader les murs naturels irréguliers de cette cheminée; mais la pierre humide est glissante. Il faut effectuer des Tests de Dextérité tous les trois rounds d'escalade. Sept rounds devraient être le temps minimum requis pour un grimpeur expérimenté qui veut escalader la cheminée. Lancez les dés plus souvent pour ceux qui sont blessés, lourdement encombrés ou incompétents en escalade. On ne peut pas éviter les projectiles à l'intérieur de la cheminée, y compris les camarades PJ qui tombent de plus haut.

27. Salle de bains : Cette pièce de 9 x 6 mètres contient un petit bassin ovale au mileu de quatre colonnes massives. Un cercle de marches concentriques mène au cœur de son eau noire, opaque et stagnante.

Les PJ qui plongent dans l'eau glaciale peuvent chercher quelque chose à l'aveuglette pour récupérer 66 po (éparpillées, chiffre approximatif) et une *masse de cavalier +1*.

Après que l'on a remué les eaux du bassin, des portes s'ouvriront dans deux des colonnes pour révéler des niches de taille humaine, d'où sortiront deux zombis juju.

Zombis jujus : CA 6 ; VD 9 ; DV 3 + 12 ; pv 29, 24 ; #AT 1 ; Dg 3-12 ; AS grimper (92%)



; DS uniquement touchés par les armes +1 ou plus, de nombreuses immunités ; Ml 20 ; AL N(M) ; TAC0 15 ; BM 1.

Les PJ qui manquent d'armes magiques devront tout simplement les fuir.

Ces deux zombis portent les lambeaux et les petits bouts de vêtements jadis luxueux ; l'un possède une boucle de ceinture en or en forme d'un visage grimaçant aux yeux d'opales (valant 800 po chacune).

28. Salle du géant abattu : Cette chambre est étrangement éclairée par des morceaux de moisissures phosphorescentes qui poussent sur les murs, le plafond et sur une table de fer lézardée dont les moitiés remplissent le centre de la pièce.Etalé sur cette table, on trouve le squelette d'une espèce quelconque de géant, la lance qui l'a tué toujours fichée dans ses côtes. Cette lance brille et est magique (elle inflige des dégâts de lance normaux, mais sinon elle est identique à une *lame +2 tueuse de géants*). Son nom, "La Miroitante", est gravé dessus.

Beaucoup de gravats sont entassés autour des bords de la pièce : il est évident qu'il y a eu ici autrefois beaucoup plus de meubles en pierre qui ont été détruits.On peut voir des sculptures qui semblent être des fragments de runes sur certains morceaux.

Fouiller ces gravats prendra beaucoup de temps; il faut déplacer beaucoup de lourdes pierres, faisant ainsi beaucoup de bruit. Le MD doit lancer les dés pour les monstres errants une fois tous les trois rounds. Ceux qui fouillent les gravats doivent immédiatement trouver 2d12 po, mais cela leur prendra au moins quatre rounds de fouille supplémentaire avant qu'ils ne découvrent des morceaux de loques, puis des pieds humains squelettiques toujours à l'intérieur d'une paire de *bottes nordiques*.

29. Equipement oublié : Cette pièce contient une perche de bois de 4 mètres de long une extrémité noircie par le feu. Elle repose sur un sac à dos en cuir. Ce dernier renferme pierre et mèche, deux bougies, cinq jours de rations (fromages, saucisses, biscuits secs et pate de dattes, le tout encore comestible), deux outres de vin (chacune contenant quatre litres), une couverture et une paire de bottes montantes. Il n'y a aucun signe d'un quelqconque propriétaire.

30. Chambre de bataille : Cette pièce empeste la mort. Une large zone calcinée couvre le mur est : un orque mort portant des robes de soie et une ceinture de cuir ornée de gemmes (six pierres de lune blanc-bleuâtre et faiblement luisante, chacune valant 75 po) gît face contre terre. Une hache est plantée derrière sa tête : une *hache de jet +2*.

Le corps de l'orque est infesté de larves grises. Si l'on bouge le corps, 1d6 + 20 vers de couleur grise semblables à des asticots en jailliront en se tortillant à la vitesse de l'éclair en direction des intrus. Les vers gris se comportent comme des vers putrides (voir BM 1). Le MD doit consulter la fiche du ver putride pour connaître le comportement de ces rares prédateurs des donjons. Cependant, à l'inverse de leurs parents redoutés, les vers gris grouillent simplement sur une victime jusqu'à ce qu'ils trouvent de la peau nue et glabre (par exemple le visage ou le cou mais pas les bras), déposent un baiser froid et moite et se détachent, en effrayant les PJ — viennent-ils juste de contracter une affreuse maladie ? — mais ne faisant pas grand-chose d'autre. (Le MD peut choisir de s'amuser avec cela faisant pousser aux PJ touché des cheveux gris et bulbeux, etc.).

La zone brûlée ne contient que des cendres, desquelles sort une main humaine squelettique empoignant un bâtonnet noir métallique aux extrémités barbelées mesurant un mètre de long. Il s'agit d'un *bâtonnet fléau d'armes*, qui se tansforme en fléau lorsque l'on prononce le mot *aérael*, et reprend sa forme de bâtonnet quand on énonce le mot *thund*. Son bonus à la Classe d'Armure est activé par la pensée de celui qui tient le bâtonnet.

31. Salle des colonnes : Cette grande pièce est jonchée de gravats qui sont tombés du plafond. Les PJ qui regardent en haut verront des lézardes et des cavités, mais rien ne tombera à moins que l'on ne lance des *boules de feu* ou qu'il ne se produise des explosions similaires. Dans ce cas, il y aura un grondement de tonnerre et une grosse chute de pierres. Un cimeterre et une dague rouillés reposent parmi les pierres.

Cinq portes de pierre fermées sont visibles



sur les murs. La porte isolée sur le mur diagonal nord-ouest est fausse (elle peut mener vers une future expansion au choix du MD) ; la toucher fait apparaître une *bouche magique* sur une colonne proche qui dit : "Le passage est bloqué. Vous ne pouvez pas passer."

Les trois portes visibles du mur sud-est fonctionnent comme suit (du nord au sud). Toucher la première porte provoque la disparition (comme par *clignotement*) pendant vingt seconde d'une section du sol de 3 x 3 mètres située directement devant la porte, projetant tous les PJ qui se trouvent ici dans une fosse de douze mètres de profondeur (4d6 points de dégâts dûs à la chute). La fosse est jonchée d'os et son mur nord-ouest est composé de débris ; creuser ici peut ouvrir un passage vers un donjon de niveau inférieur. Le retour du sol emprisonnera les victimes dans la fosse et peut blesser ceux qui se penchent pour les secourir.

La porte centrale s'ouvre pour révéler un couloir vide. Un bloc de pierre de 4 m 50 x 4 m 50 tombe du plafond sur quiconque se trouve devant la porte (6d6 points de dégâts pour un impact direct, 2d6 si le rocher touche en roulant). Tout métal touché par ce rocher disparaît instantannement sans blesser ceux qui en sont vêtus ou le transporte (il est téléporté dans la pièce n° 3, formant le tas qui se trouve là-bas sur le sol).

La porte sud est fausse. La toucher fait apparaître dessus l'image fantomatique du visage d'une femme humaine qui murmure tout ce que le MD désire pour intriguer et amener les PJ vers d'autres aventures ; cet étrange "esprit", Ruuthreene, sait beaucoup de choses sur l'histoire des Catacombes et des Rocterres.

32. Cellier : Une paire de portes voûtées arrivant à la ceinture est placée ici dans le mur du passage. Ces portes se rabattent vers l'extérieur pour révéler un cellier bas, en pierres, au toit voûté et en pente descendante. Sur le sol se trouve des os (humains) éparpillés et un coffre de bois verrouillé et cerclé de laiton. Si on ouvre le coffre, il projette un gaz âcre incolore qui se répand rapidement. Il faut que tous les PJ se sauvegardent contre les Souffles ou s'endorment aussitôt pendant 2 à 12 tours (les jets ordinaires de monstres errants s'appliquent toujours, et





on ne peut pas réveiller plus tôt les PJ affectés).

A l'intérieur du coffre se trouve une caisse en bois contenant quatre anneaux en or, chacun orné de trois minuscules émeraudes (chaque anneau vaut 4.000 po) et deux grands sacs en toile contenant 225 po chacun.

L'un des blocs du plafond en pierre situé à mi-chemin vers le bas du cellier est marqué d'un cercle éraflé. Il bascule vers le bas pour dévoiler une cheminée montant dans les ténèbres. L'extrémité d'une corde est suspendue à la cheminée. Cette vieille corde épaisse et goudronnée est pourrie (27% de chances de se briser ; lancez les dés tous les 10 mètres d'escalade, en augmentant la chance de 8% par grimpeur supplémentaire). La cheminée se dresse de 34 mètres vers le Niveau Supérieur ; si la corde casse, on applique les dégâts dûs à la chute.

Niveau Supérieur

Les zones 23, 26 et 32 conduisent toutes en haut, vers la retraite fortifiée de Rivior, aujourd'hui une citadelle de kobolds. Le MD doit ajuster le nombre de kobolds (il devrait y en avoir au moins 45) pour repousser la force des PJ assaillants. Les kobolds ne savent pas que leurs "latrines" (n° 26, Plongeon) sont connectées au niveau inférieur des Catacombes, mais les deux autres entrées débouchent sur des entrées connues sous haute surveillance.

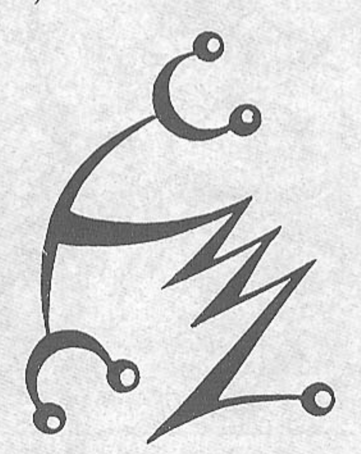
Il faut que les PJ qui montent effectuent des Tests de Dextérité chaque round d'escalade afin d'éviter de faire un bruit qui puisse alerter les kobolds (s'ils crient, lancent des sorts ou font délibéremment du bruit, leur détection est assurée). Les kobolds ont des lances et des flasques d'huile en abondance, mais ils les garderont pour les PJ qu'ils peuvent voir de près. Les PJ qui escaladent affronteront d'abord des jets de rochers et des sacs lâchés remplis de guette-verrous (détaillés dans ce module). Un PJ qui est touché subit les dégâts et il faut qu'il réussisse à la fois un Test de Dextérité et un Test de Force ou dégringole dans la cheminée, encaissant les dégâts de la chute. S'il ne réussit qu'un seul Test, le PJ tombe mais obtient un second Test de Dextérité. S'il le réussit, il arrive à saisir la corde plus bas et à s'y suspendre, n'encaissant que 2d8 points de dégâts dus au choc.

Les attaques persévérantes des PJ forceront les kobolds à s'échapper par l'une des trois routes et à revenirplus tard pour se venger.

Zones d'expansion

Les Catacombes ont des niveaux inférieurs qui ne sont pas révélés ici, où les PJ peuvent apprécier des années de danger. Pour les atteindre, ils peuvent déplacer les pierres devant ou derrière certaines portes en 31 ou sous le sol du n° 14. Les PJ peuvent être obligés de déblayer beaucoup de débris (avec des pioches, des pieds-de-biche, des pelles, des wagonnets, des mules, des cordes et des poulies : toute la panoplie d'une mine) pour avancer, mais le MD devra fournir des appâts convenables (tels les souvenirs de Miior ou la légende locale de "profondes cryptes au trésor"). A mesure que les PJ dérangent un peu plus les Catacombes (surtout s'ils occupent une partie de celles-ci comme demeure ou comme cachette), les monstres réagiront, venant des profondeurs pour attaquer, voire œuvrant de concert à la destruction des PJ.

Quoiqu'il arrive, que les fouilles des Catacombes soient délectables. Comme un vieil aventurier a dit jadis : "Voilà ! C'était pas si terrible, hein ? Pas vrai ? " (Ou, comme le dit un vieux dicton orque : "Seize fois brûlé, une fois prudent.")



Rune d'avertissement : "Magie présente"



Suggestions d'intrigues et d'aventures pour vos campagnes

L'âme d'une campagne repose sur la couleur et l'intérêt qu'un MD lui apporte sans cesse. Pour ce faire il faut y introduire du mystère et des objectifs à long terme (via les intrigues secondaires ou une floppée de PNJ de second rôle) et donner aux PJ des moyens d'obtenir des renseignements. A Soirétoile, cela signifie qu'il faut se servir des caravanes qui passent, de la bibliothèque du temple (utilisable pour un tarif de 1 po par personne et par jour de recherche) et des autochtones qui parlent de leurs propres aventures ou, comme Tessaril, des soucis et des intentions locales de la couronne.

Encouragez les joueurs tôt et souvent à interpréter les flâneries de leurs PJ dans le village. Ils imagineront bientôt les aventures qu'ils veulent avoir ! L'interprétation joue un rôle essentiel pour donner vie à la carte dénudée de Soirétoile, la peuplant ainsi d'êtres "réels". Les sections "Le Bras de la Loi" et "Tessaril" montrent la façon dont les autorités et la majorité "respectable" des villageois répondent aux PJ aventuriers.

Les racontards actuels au sujet des nouvelles et des rumeurs qui parcourent le village peuvent suggérer de nombreuses aventures. Le meilleur endroit pour entendre des commérages est la salle du bistrot de la Chopine, un lieu de rassemblement pour les autochtones comme pour les voyageurs (note : les caravanes amènent également des agents du Zhentarim et des voleurs indépendants, tous considérant les PJ comme du gibier).

Voici quelques idées d'aventures :

Les Cavernes des Griffes : Ce réseau de grottes, un repaire de trolls notoire, se trouve à l'est du village. Les PJ qui l'explorent peuvent découvrir pourquoi les créatures reviennent sans arrêt. Si le MD a accès au supplément de jeu *Dwarves Deep* (FR11), peut être que la raison en est un profondérateur : un monstre qui crée plusieurs autres monstres. Ces cruelles choses infestent les Rocterres et peuvent même installer leurs tanières au plus profond des Catacombes. Peut être que, conduits par un rejeton de profondérateur puissant, les trolls considèrent l'endroit comme leur propre royaume ; peut être que le Zhentarim est derrière cette invasion. Quoiqu'il en soit, les PJ pourraient se retrouver engagés dans une guerre longue et sanglante contre un réseau organisé de rejetons.

La Crypte des Ombres : Tout près d'ici, dans les Rocterres, un tertre funéraire caractéristique est infesté d'ombres. Dissimule-t-il lui aussi une menace plus puissante ou est-ce que l'affaire est un piège du Zhentarim avec des objets maudits en guise de "trésor" ?

Garde-Fer : Garde-Fer est un repaire de magicien situé dans la gorge de l'Etoilée. Le MD peut aisément concevoir la demeure souterraine du mage, remplie de pièges magiques. Garde-Fer est protégé par des dagues gardiennes volantes animées par la magie. Un groupe de PJ forts pourrait affronter des gardiens plus puissants que l'on aurait enchantés et crées. Si le magicien qui réside là est au loin, s'échappe ou s'est préparé pour devenir un mort-vivant, les intrusions des PJ peuvent mener à une escalade d'hostilités.

La Crypte des Guerriers : De nombreux repaires de magiciens, certains servant toujours de demeure à des mages, se trouvent cachés dans les Rocterres près de Soirétoile, parmi lesquelles l'infâme Crypte des Guerriers. Son tertre est une tombe dressée à la mémoire des bataille passées ; les grands guerriers qui furent abattus ici sont désormais des morts-vivants qui font preuve de prouesses guerrières extraordinaires et qui servent un seigneur-sorcier. Certains murmurent que ce redoutables seigneur est un monstre venu d'un autre plan ! Il pourrait s'agir d'un Nabassu (un "Tanar'ri majeur") ou de quelque chose d'autre, selon ce que souhaite le MD.

Le Mystère de Mellomir : De récentes nouvelles (*RO0) ont parlé de la fameuse découverte du sage Arabellois d'une grande magie dans les profondeurs des Catacombes. Elle expliquait la raison de la présence des nombreux monstres rencontrés là-bas et de la soudaine disparition des nains des Rocterres il y a un siècle. Depuis, Mellomir a disparu. Une fausse rumeur dit qu'il a touvé "l'Anneau de l'Hiver" (mais sa fonction et sa signification sont des mystères que les PJ auront à résoudre).



Les objets magiques de Soirétoile

Dans les descriptions qui suivent, la Valeur en PX fait référence aux points d'expérience gagnés par une créature qui fabrique (enchante) un objet, pas par une créature qui le possède. La Valeur en PO est le prix de vente que l'on peut espérer lorsque le vendeur est circonspect et n'a pas désespérément besoin d'argent. Gardez ces faits secrets des joueurs ; les PJ ne connaîtront pas les prix du marché pour les objets magiques.

Anneau lanterne

Valeur en PX :50 Valeur en PO :200

Cet annneau de laiton quelconque émet un simple globe de lumière similaire à un sort de *lumières dansantes*. Le globe se déplace et change d'intensité en réponse à la volonté silencieuse du porteur. Si l'on veut qu'il se transforme en faisceau, l'anneau crée un rayon brillant de lumière blanche (égal à la lumière vive du soleil à son zénith) s'étendant verticalement depuis la main qui porte l'anneau jusqu'au ciel. La lumière dure deux heures (moins 1d4 tours par sort de *dissipation de la magie* lancés dessus), mais elle ne fonctionnera pas en milieu clos ou souterrain.

A Soirétoile, ces anneaux sont portés par Sa Seigneurie Tessaril et tous les Dragons Pourpres. Tessaril les donnera aux PJ qui rendent une aide importante à Soirétoile. Les prêtres locaux de Lathandre les vendent également le double du prix indiqué.

Etoile de mage

Valeur en PX : 4.000 Valeur en PO 20.000

Ces objets se présentent sous la forme de globes métalliques argentés aux nombreuses épines. Lorsqu'on les touche, ils brillent et lévitent, flottant à côté de la créature, et ressemblant ainsi énormément à des feux-follets. Les sorts lancés sur une *étoile de mage* sont absorbés et donnent à l'engin 1 pv par niveau de sort (une *boule de feu* aspirée dans une *étoile de mage* donne à cette dernière 3 pv et annule les effets de la *boule de feu*). Tous les sorts connus lancés sur une *étoile de mage* (y compris les sorts à zone d'effet) sont absorbés, mais la magie active n'est pas annulée si une *étoile de mage* pénètre dans sa zone d'effet.

Par la volonté du propriétaire (ou automatiquement si ce dernier s'évanouit ou tombe inconscient), l'engin se déplace pour le toucher et lui transfère les pv absorbés sous forme d'énergie soignante. S'il n'est pas "chargé" avec des sorts, il ne donne que 1d4 pv.

Si une quelconque créature capable de lancer des sorts ou de posséder des pouvoir naturels identiques à des sorts touche une *étoile de mage*, la "propriété" de l'engin est transférée à cette créature. Seules des créatures avec de tels pouvoirs peuvent utiliser une *étoile de mage*. La propriété peut changer une fois par round si on touche une *étoile de mage* de façon répétée. Une créature ne peut "posséder" qu'une seule *étoile de mage* à la fois.

Les *étoiles de mage* ont des limites énergétiques qui varient d'une façon imprévisible de l'une à l'autre. Une *étoile de mage* affamée rétrécit, décline, puis disparaît ; une *étoile de mage* surchargée explose (4d6 de dégâts à tous ceux qui se trouvent à 6 mètres au plus ; jet de sauvegarde pour la moitié des dégats).

Collier des eidolons mystiques

Valeur en PX: 4.000 Valeur en PO:15.000

Ces colliers varient en apparence, mais pour le porteur, ils ressemblent toujours à des chaînes de métal quelconque ornées de 1d8 + 1 pendentifs en rocs de la forme d'une pyramide pointée vers le bas. Si l'on dévisse l'un des pendentifs et qu'on le touche avec une goutte de sang de l'utilisateur, on crée une image projetée de ce dernier, qui perd aussitôt 1 pv de façon définitive.

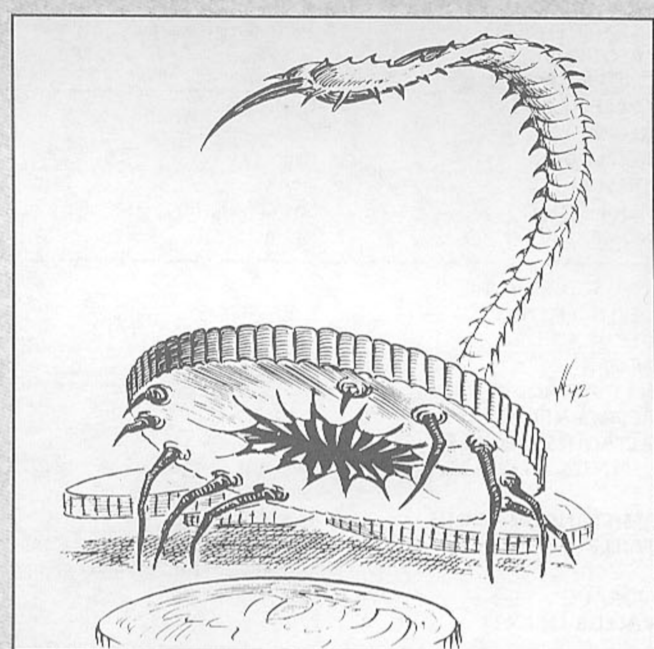
L'utilisateur peut voir à travers les yeux de cette image et la déplacer à volonté. Elle se déplace de la même manière et à la même vitesse que lui (si un utilisateur ne peut pas voler, son image ne le peut pas non plus).

Un mage peut lancer un sort à travers son image (qui devient la source du sort). Puis l'image disparaît alors que le sort fait effet. Le lien entre l'utilisateur et l'image pénètre toutes les barrières physiques et magiques connues (par exemple, un mage emprisonné peut attaquer ou charmer un geôlier situé de l'autre côté de la grille).

Si aucune goutte de sang ne touche un pendentif détaché au bout d'un tour, il dépérit et est perdu. Les pendentifs disparaissent quand on les utilise. Le collier ne peut jamais être rechargé.

Guette-verrou

CLIMAT/TERRAIN :	Terre quelconque
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	8
DÉS DE VIE :	1 + 3
TAC0 :	17 (aiguillon), 19 (morsure)
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1 (morsure) ou 6-9 (1d4 + 5 pour l'aiguillon)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Venin paralysant
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	Mi (2 cm 50 de diamètre, queue mesurant jusqu'à 30 cm de long)
MORAL :	13
VALEUR EN PX :	175



Le minuscule guette-verrou est le fléau des voleurs et on le place souvent comme garde contre de tels intrus. Les guette-verrou ressemblent à des pièces : des disques de bronze ou de cuivre, froids et durs (25% sont de couleur argentée ou dorée). Un guette-verrou possède deux rangées de minuscules pattes rétractiles sous son ventre, entourant des dents tranchantes comme des rasoirs qui forment comme la gueule d'une pieuvre. Il possède un aiguillon rapide comme l'éclair qui peut mesurer jusqu'à trente centimètres de long, mais il se trouve généralement sur le Plan Ethéré, invisible pour les observateurs du Plan Primaire. Un humain tenant un guette-verrou pense souvent qu'il a prit une pièce lisse et lourde. Un piqûre l'en détrompe généralement. On sait que des guette-verrou se laissent transporter avec d'autres pièces jusqu'à ce qu'ils atteignent un endroit où des cibles faciles s'approcheront. A moins que du métal ne soit frappé, la morsure et la piqûre du guette-verrou sont toutes deux silencieuses.

Combat : Les dents d'un guette-verrou peuvent mordre à travers la cuirasse, les poils, la peau, ou le cuir des armures mais pas à travers le métal. Sa morsure inflige 1 point de dégâts.

L'aiguillon d'un guette-verrou frappe comme si la créature était un monstre beaucoup plus puissant. L'aiguillon peut attaquer des créatures dans le Plan Ethéré et ne se matérialise dans le Plan Primaire que lorsque le guette-verrou attaque. Le coup est suffisamment puissant pour percer n'importe quelle armure et étourdir n'importe quel adversaire de taille humaine ou inférieure pendant 1 à 2 rounds. Il inflige 1d4 + 5 points de dégâts et injecte un venin dans le système sanguin de la victime.

Le venin réagit avec le sang pour ralentir une victime (comme sous l'effet du sort de magicien *lenteur*) le round suivant la piqûre. Durant ce round, le corps de la victime réagit au poison ; il faut effectuer un jet de sauvegarde. S'il est réussit, la victime est ralentie pendant un second round puis récupère complètement.

Si le jet de sauvegarde échoue, la victime est complètement paralysée pendant 1 à 6 heures, passe à un état ralentit pendant 1 à 2 rounds puis récupère. Cette paralysie est un blocage rigide des muscles qui affecte tous les membres et toutes les extrémités. Il ne s'agit pas d'une vague perte de puissance motrice (on ne peut pas faire prendre des poses à une victime ni l'habiller ou la déshabiller aisément et on peut facilement la blesser si on la déplace).

Le venin réagit de façon imprévisible. Un jet de sauvegarde réussit contre un coup ne donne pas d'immunités contre le prochain coup (pas plus que la paralysie issue d'un coup ne garantie la paralysie après les autres coups).

Un guette-verrou peut piquer 40 + 2d4 fois par jour sans épuiser son poison. Le venin et toute nourriture ingérée par un guette-verrou sont conservés dans des poches corporelles sur le Plan Ethéré, transférés vers et depuis la portion du guette-verrou située sur le Plan Primaire, d'une manière que l'on ne comprend pas complètement.

L'aiguillon d'un guette-verrou ne peut être attaqué sur le Plan Primaire que s'il s'y matérialise. Sur le Plan Ethéré, toutes les parties d'un guette-verrou peuvent être attaquées à moins qu'il ne se traîne entièrement dans le Plan Primaire. Ceci requiert un round complet, permettant à un attaquant éthéré d'obtenir un attaque "gratuite" contre le guette-verrou.

Un guette-verrou peut transférer des parties de son corps entre les deux plans malgré tous les obstacles physiques et magiques situés sur lui, mais il ne peut jamais complètement se retirer dans le Plan Ethéré. Les attaques et le venin d'un guette-verrou ont les mêmes effets sur les deux plans et les guette-verrous possèdent sur les deux plans une vision normale et l'infravision à une portée de 20 mètres.

Les guette-verrous peuvent lentement régénérer les parties de leur corps perdues ou endommagées.

Habitat / Société : Les guette-verrou sont appelés ainsi parce qu'on les place souvent comme gardes sur les coffres et les portes afin qu'ils frappent les intrus imprudents à travers les trous de serrures. Les assassins en ont placés sous des encriers et des oreillers, dans des bottes et dans d'autres endroit convenables pour porter un coup (afin que la cible paralysée puisse être tuée facilement sans qu'aucune alarme ne soit déclenchée).

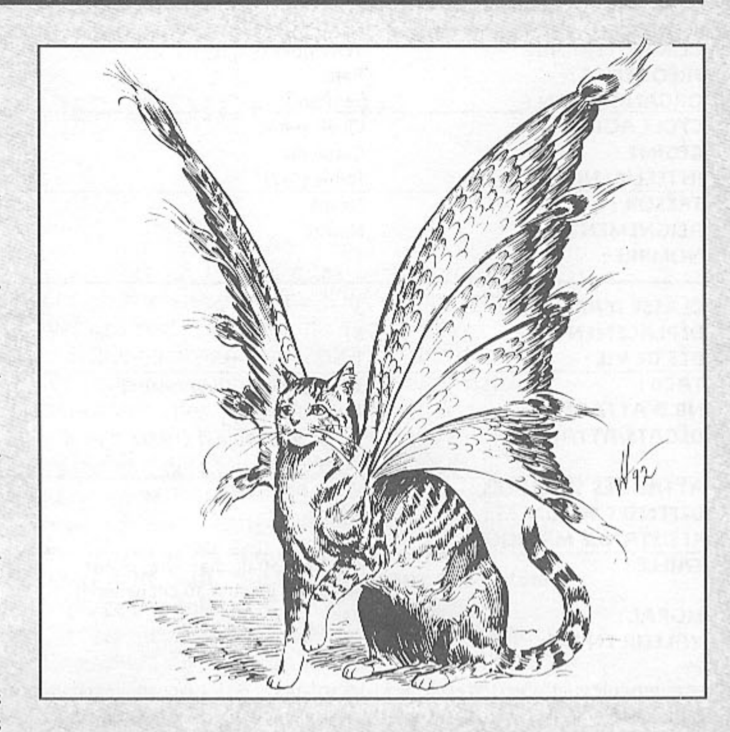
Dans la nature, les guette-verrou sont des chasseurs solitaires, vagabondant lentement d'un lieu de nourriture à un autre. Ils peuvent supporter des chaleurs ou des froidures extrêmes, y compris les conditions que l'on touve dans des fumoirs, des fours et des glacières. Les guette-verrou sont hermaphrodites ; à chaque fois que deux adultes se rencontrent, ils s'accouplent et s'en vont chacun de leur côté. Un à quatre mois plus tard, chaque guette-verrou pond un sac d'œufs contenant 1d12 x 10 minuscules œufs, dont 60% sont féconds. Sans que l'on s'en occupe, ces derniers écloreront au bout de 1d6 semaines, produisant généralement 3d6 petits. Ceux-ci mangent les œufs non éclos (et se dévorent entre eux quelquefois) jusqu'à ce qu'ils puissent se déplacer complètement puis ils errent à la recherche de nourriture. Ils ne combattent jamais d'autres guette-verrou et deviennent matures au bout de deux ans.

Ecologie : Le venin de guette-verrou est prisé comme ingrédient dans les encres, les potions et les procédés en rapport avec des effets de *lenteur*.

Leur corps est un ingrédient privilégié dans l'*huile éthérée* ; un corps quasiment intact vaut 2 po (6 po si l'aiguillon est intact). Le venin du guette-verrou (un liquide clair et gluant qui sent l'algue) rapporte environ 10 po par flasque (chez les rares alchimistes qui le reconnaissent). Les sacs d'œufs de guette-verrou rapportent environ 25 po sur le marché officiel.

Tressym

CLIMAT/TERRAIN :	Toute terre tempérée
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre
NOMBRE :	1 (1-4)
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	6, vol 16 (A)
DÉS DE VIE :	2
TAC0 :	17
NB D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-2/1-2/1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisé contre tous les poisons, capacité de détection
RÉSISTANCE MAGIQUE :	40%
TAILLE :	Mi (jusqu'à 60 cm de long, y compris la queue, et jusqu'à 1 m d'envergure)
MORAL :	Elite (14)
VALEUR EN PX :	270



Les tressym sont de beaux chats ailés au poil bouffant, proches parents des petits chats harets natifs des régions boisées des Contrées du Mitan des Royaumes : les chats domestiqués par de nombreuses personnes dans les Vaux, la Sembie, le Cormyr, les Cités de la Mer de Lune et la Côte des Epées. Les tressym varient dans leurs couleurs et la longueur de leurs pelages autant que les chats ordinaires (sans ailes). La plupart ressemblent à un chat gris, tigré, ou noir à poils courts avec deux ailes de chauve-souris sur leurs épaules bien musclées.

Les ailes des tressym ont des plumes. Les membranes de cuir des ailes sont séparées en arcs par des os creux, assez comme les doigts allongé d'une chauve-souris divisant ses ailes.

Combat : Les tressym traquent leurs proies et bondissent dessus, griffant et mordant pratiquement comme les chats ordinaires le font mais avec la capacité supplémentaire de voler, ce qui les rend beaucoup plus mortels pour les oiseaux (et les insectes) de toute sorte. Toutefois, ils ne semblent pas s'attaquer aux oisillons ni piller des œufs. En combat, ils sont rusés : griffant par exemple les yeux des adversaires et apprennant vite les dangers, de telle sorte qu'un tressym qui voit une baguette utilisée par un magicien se souviendra des dangers des morceaux de bois tenus par les humains pour le restant de sa vie.

En plus de leur infravision à 40 mètres, les tressym peuvent détecter les objets et les créatures invisibles jusqu'à 30 mètres. Ils peuvent aussi détecter le poison ; grâce à leur odorat, leur goût ou leur toucher, ils reconnaissent les substances mortelles pour les races intelligentes des Royaumes (humains, elfes, demi-elfes, nains, gnomes, petites-gens, orques, gobelinoïdes et d'autres plus rares). Les tressym eux-mêmes semblent être immunisés contre toutes les formes connues de poisons.

Habitat / Société : On trouve à l'occasion des tressym dans les rues et les arbres de Soirétoile. Le nord du Cormyr est le seul endroit où ils semblent se reproduire et se regrouper, bien que l'on puisse trouver des tressym seuls, à la fois sauvages et domestiques, partout dans les Royaumes tempérés.

Les villageois de Soirétoile nourrissent les tressym et essaient d'empêcher les pires conséquences de leur vandalisme et de leurs combats félins aériens. Ils essaient en même temps d'empêcher toute tentative à grande échelle ou aidés par la magie pour les piéger ou les capturer. Les Vespériens apprécient les tressym pour la régulation champêtre des rongeurs qu'ils exercent comme les hibous. La plupart des chats volant établissent leurs tanières dans la proche Gorge de l'Etoilée et chassent dans les champs des fermes nuit et jour, évitant les chats et les chiens locaux plutôt que de les combattre ou les tourmenter.

Ecologie : Ces adorables et malicieuses petites terreurs sont semi-sauvages et l'on pense qu'il s'agit du résultat d'une très ancienne expérience magique. On sait qu'ils vivent vingt ans ou plus s'il ne leur arrive pas malheur et qu'ils sont libres de s'abriter ou de migrer loin des pires intempéries hivernales. Les tressym s'accouplent aussi souvent que les chats normaux mais ne le font pas pour la vie. Ils s'accouplent quelquefois avec des chats ordinaires avec lesquels ils sont féconds mais seuls 10% des petits d'une telle union seront des tressym ; le reste sera sans ailes.

Les tressym sont assez intelligents et sont connus pour forger de fortes amitiés (et haines) avec des créatures d'autres races comme les humains et les elfes. Les tressym sont aussi connus pour se sacrifier pour ceux qu'ils aiment.

Quelques mages ont recherché ces créatures comme familiers. Au moins deux magiciens vespériens (Sa Seigneurie Tessaril et Maéa Dulgussir, qui dissimule toujours ses talents magiques aux autochtones comme aux visiteurs) ont réussit à le faire. En tant que familiers, les tressym conjuguent les avantages sensoriels d'un chat et d'un hibou (reportez-vous au sort *familier* dans le *Manuel des Joueurs*), et possèdent des bénéfices supplémentaires : ils sont suffisamment intelligents pour transporter et manipuler des objets complexes et délicats ; ils peuvent observer et rapporter des événements avec diligence ; ils peuvent se concentrer sur une tâche donnée même lorsque leurs hormones ou leurs instincts les distraient fortement (par exemple, ils peuvent surmonter des choses qui feraient perdre toute attention concernant des tâches ou une surveillance à un familier inférieur), et ils peuvent communiquer à leurs maîtres les identifications de poisons (même des gaz nuisibles qui ne sont pas prévus comme une attaque).

Les tressym ne peuvent pas conférer ni transmettre toutes leurs immunités contre les poisons à une autre créature. Ils ne sont pas suffisamment forts pour transporter quelqu'un, même un petit-homme. Ils peuvent voler avec suffisamment de puissance pour ralentir la chute d'un petit-homme en une affaire de 2d4 points de dégâts, dans des descentes de 30 mètres ou plus, mais ils ne peuvent pas diminuer les dégâts subis par une quelconque créature plus grande ou plus lourde.

Les tressym ont tendance à aller avec leurs semblables lorsqu'ils se rencontrent, mais ils demeurent ou chassent rarement ensembles. Ils ignorent également paisiblement les chauve-souris, les griffons et les autres animaux de ce genre, mais sont des ennemis mortels des striges et des manticores (contre lesquelles ils s'uniront avec d'autres tressym pour combattre), et ils aiment taquiner les chiens.